平成6年5月15日発行　第9巻第8号通巻115号　昭和　第3種郵便物認可

ゲーメスト5月15日号増刊

龍虎の拳2



龍虎の拳のすべて

●ストーリーダイジェスト●

サウスタウンに集う13人の猛者たち
キャラクターの全てを完全網羅

斬烈野郎に一番星
アイランド＆イラストギャラリー

Making of 龍虎の拳2
データファイル
設定原画集
アニメダイジェスト
開発者インタビュー

龍虎の拳＆龍虎の拳2大攻略

『龍虎の拳2』ネオジオソフト20本！他
大プレゼント!!

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.115
1280yen

スペシャル特別付録
龍虎の拳2特大ポスター

必見!! ゲーメスト増刊ラインナップ



1991オールカプコン

カプコンゲーム第1弾バルガスから1991年のストII、キャプテンコマンドーまですべてのゲームを網羅。絶対お得なこの一冊。

全160頁・1200円



ストリートファイターII

一大ブームを巻き起こしたご存じストII。その魅力のすべてを完全凝縮！キャラ紹介、全技一覧表&出し方、攻略法、開発秘話などの内容盛りだくさん。

全144頁・1000円



ストリートファイターIIダッシュ

対戦格闘アクションの最高峰、ストIIダッシュ。話題の対戦攻略をはじめ、四天王必勝法、連続裏技集ほか。人気漫画家によるイラスト特集あり。

全160頁・1200円



ギャルズアイランド2

完売大好評だったギャルズアイランドから3年。再びアーケードゲームの女性キャラが大集合。人気投票ベスト30から開発者描き下ろしイラストまで。

全148頁・1200円



餓狼伝説2

あの餓狼伝説がパワーアップして帰ってきた！開発陣描き下ろしイラストをはじめ、対戦対CPU攻略、大張正己描き下ろしポスターなど盛りだくさん。

全148頁・1200円



最新格闘ゲーム

最新の格闘ゲームを集めたこの一冊。ワールドヒーローズ2、マッスルボマー、マーシャルチャンピオンなどを掲載。開発者描き下ろしイラストもあり！

全148頁・980円

どど～んと並んだ増刊12タイトル！どれもゲーメストライター陣が総力をつぎこんだものばかり！コレを見逃したらぜったい損!!今すぐ近くの本屋さんで注文してくれ



ワールドヒーローズ2

ADKの大人気格闘ゲーム、ワールドヒーローズ2をこの一冊に完全網羅。開発陣描き下ろしイラストをはじめ、技リスト、開発者インタビューなど。

全148頁・1200円



サムライスピリッツ

刀アクションバトルゲーム、サムライスピリッツ。その魅力をこの一冊に凝縮！設定原画、完全攻略、インタビューなどを満載!!もちろんポスター付きだ！

全164頁・1280円



最新格闘ゲーム2

大好評だった最新格闘ゲームのVOL.2。龍虎の拳2を筆頭にバトルクロード、餓狼伝説スペシャル、スーパーストリートファイターIIなどの格闘ゲームを大掲載。

全148頁・980円



餓狼伝説スペシャル

餓狼伝説スペシャルの魅力をこの一冊に完成収録。対CPU&対戦攻略をはじめ、開発者インタビュー、メーカー描き下しイラスト&特大ポスターなど。

全164頁・1280円



スーパーストリートファイターII

誰もが知るストIIが新キャラを引き連れ帰ってきた。メーカー描き下ろしイラストをはじめ、対CPU&対戦攻略、開発者インタビューほか。スーパーストIIの魅力を完全収録。

全164頁・1280円



ギャルズアイランド3

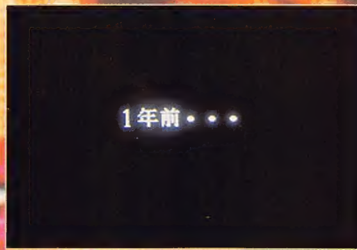
ゲームギャルの祭典、ギャルズアイランドのVOL.3。人気投票ベスト30からフルリスト、開発者描き下ろしイラストまで、ゲームギャルのすべてをこの一冊に満載!!

全148頁・1280円



ゲーメストビデオ
第8弾
龍虎の拳2
まあ、ざっとこんなもんや
アチャアー！メッチャ眠いわ！
まあ、ええねん
おかげでごっつうええビデオができたわ！
ワイの完璧（パーフェクト）攻略も入ってんねやからなぁー
ワレら買わんかったらどつくで！ホンマに!!
大好評発売中!!
価格6800円（税込み）
90min

CONTENTS









表紙イラスト：
SNKオフィシャル「龍虎の拳２」

龍虎の拳のすべて



●ストーリーダイジェスト●



龍虎の拳

伝説への序曲

暗雲渦巻くサウスタウン、物語の始まりは、黒い風がゆっくりとページを開いた。

欲望と野望が渦巻く街、サウスタウン。

力ある者が明日のために己を懸け、信念なき弱者は夢に破れて屍をさらす—この野生の法則だけが、この街のたったひとつの掟であった。

この街に道場を構えて幾年——極限流空手師範、タクマ・サカザキもまた、この街の弱肉強食の掟を生き抜いてきた人生の猛者のひとりである。

「立てい!リョウ!それしきのことで漢が勤まるか!」

道場内、タクマの慄然とした瞳の先に、そのリョウと呼ばれた少年はいた。

「…だめだ、だめだよ…ボクには無理だ…父さんみたいに強くはなれないよ…」

涙に震えしなだれる金髪の少年——その者こそ、将来「無敵の龍」と呼称されることになる偉大な格闘家、リョウ・サカザキであった。

「女々しいぞ!自分の限界を見極めもせずに、はなっから諦めて何とする!」

タクマの憤怒の拳が、リョウに向かって唸りを上げる。

「せ、先生っ!もう堪忍したってや!リョウには…リョウには武術は向いてないんや…」

膝を落とすリョウをかばうように、タクマの前にひとりの少年が立ちはだかった。

彼の名はロバート・ガルシア。イタリアの大資産家アルバート・ガルシアのひとり息子である。

父、アルバートの示唆により、ロバートは帝王学の一環として極限流道場に入門し、タクマを師と崇めている。

「…リョウ、お前が自分自身に打ち勝たぬ限り、お前の人生は始まらないのだ…本当の「強さ」とは何であるか、しかと心で感じ取るがよい…」

タクマはそれだけ言い残すと、リョウたちに背を向けて去って行った。

「…げ、元気だせやリョウ…あんまりしょげてると、ユリちゃんに笑われるで」

友人のそのなぐさめの言葉に、今のリョウにはただ力なく頷くことしかできなかった。

その日の夜のことである。

外出したタクマと妻、ロネットが不慮の交通事故に巻き込まれるという事件が起こった。

幼い妹を連れて病院へ向かったリョウは、そこで悲しい現実と直面する。

…母は既に帰らぬ人となり、加えて、事故直後からタクマは消息を絶ってしまったのだ。

この日から、幼い兄妹のたった2人の生活が始まった。

道場は門を閉ざされ、親友のロバートは一時サウスタウンを離れることを余儀なくされた。

「…リョウ、ワイは必ず帰ってくる。それまでユリちゃんのこと、しっかり頼むで」

ロバートのその言葉を忠実に守るかのように、それからのリョウはユリを守るためだけに生きた。

ユリの笑顔のため、ユリの幸せのため、リョウは様々な修羅場をくぐった。

賭けストリートファイトでアザの絶えない日々が続き、何度も自分の無力さを呪う夜が続いた。

しかし、そのたびに思い出される父の言葉と、ユリの笑顔に励まされ、リョウは「拳だけでは知ることのできない、人間としての強さ」を育みつつあった。

「オレには守るべきものがある、倒れるわけにはいかない」

その信念は少年を強くした。

いつしかリョウは街でも評判のストリートファイターとなり、優しき心と修羅の拳を持つ、「無敵の龍」へと成長したのであった。

そして同時に、再びリョウたちの前に姿を現したロバートもまた、「最強の虎」へと成長していたのである。

そしてそんなある日、その事件は起こった。何者かにより最愛の妹、ユリが連れ去られてしまったのだ。

「誰が?!何のために?!」

わずかな手掛かりを元に、リョウとロバートはサウスタウンを駆ける。

10年前の交通事故…父、タクマの失踪…そして、ユリの誘拐。

リョウは黒い宿命の渦を感じながらも、まだ見ぬ謎の敵に向けて、怒りの拳を震わせるのであった。

今、龍虎たちの運命の歯車が、ゆっくりと回り始める…。

闘いは終わらなかった。最強の拳が、さらなる邪悪な魂を呼び込む…。

不敗の格闘家、Mr.カラテの正体は、失踪したリョウの父、タクマ・サカザキであった。

タクマは10年前、意図的に仕組まれた事故でロネットを失っていたのだ。

このことにより、自らに迫る危険が家族にも波及することを恐れ、タクマはリョウたちの前から姿を消したのであった。

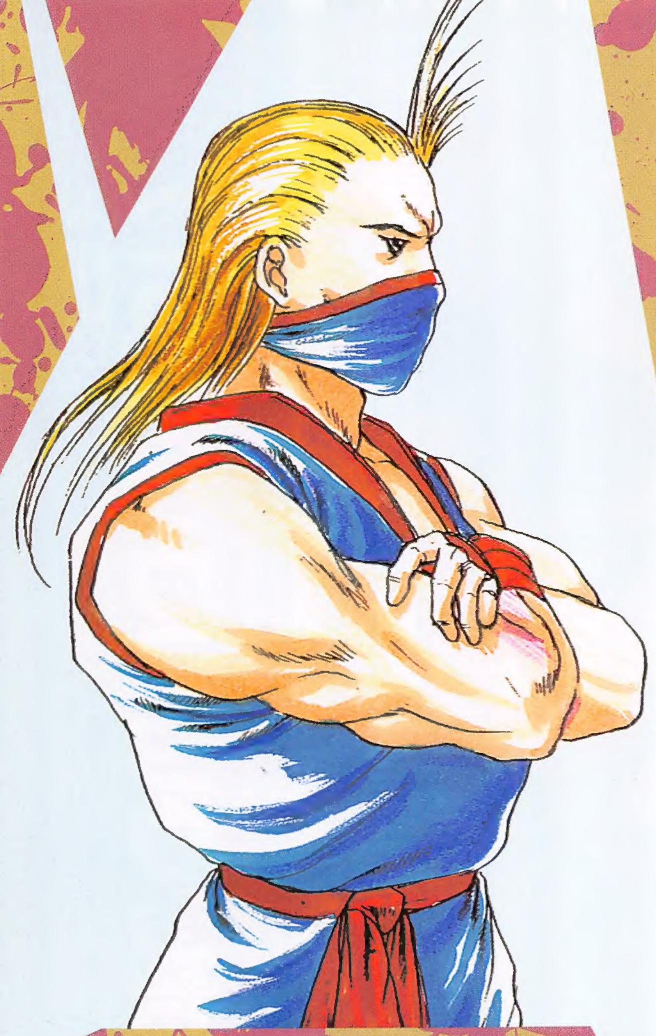
だが、ロネットの事故から10年後、タクマをつけ狙う「組織」は、今度はユリにターゲットを定めた。

組織の一員Mr.ビッグは、ユリを人質に取って、タクマを組織に引き込もうと画策したのである。

しかし、その野望はリョウとロバート、そして配下の一人、キングの離反によって打ち砕かれた。

ユリは無事に生還し、そして、父タクマもまたリョウたちの元へと帰ってきたのだ。

[redacted]





ユリ誘拐から1年後、山に籠もり修行の日々を送るリョウの元に、一通の手紙が届いた。

その手紙は、サウスタウンで開催される異種格闘技戦への招待状であった。

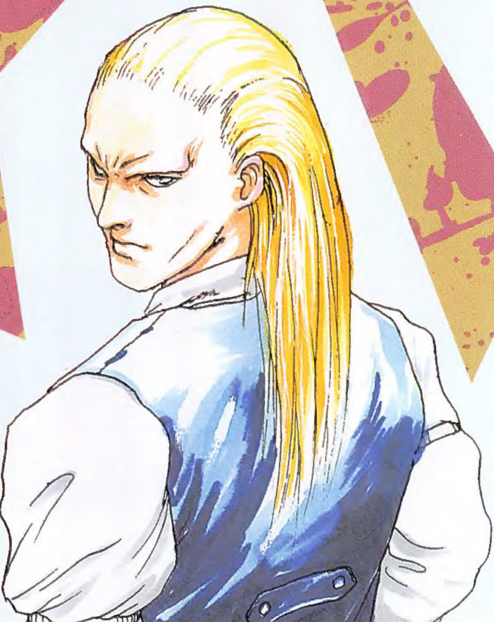
手紙はサウスタウンのみならず、近隣の格闘家たちをも会場へと引き寄せた。

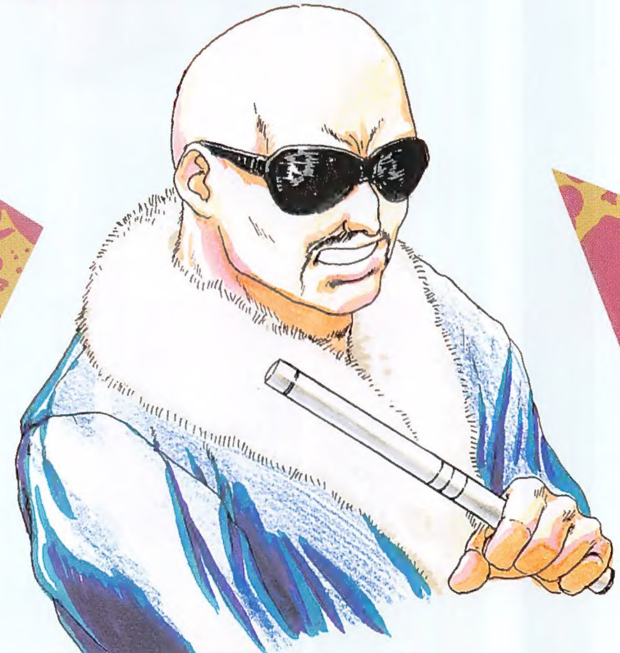
「最強」の名のもとに集まる格闘家たち…ある者は富と名声を、ある者は己の鍛練のため、そしてあるものは大会の真意を探るため…。

強者が強敵を呼び、龍は虎と相まみえる。サウスタウンを舞台に熾烈な闘いの幕が切って落とされようとしていた。

…だが、それはあるひとりの男が設えた、野望に満ちたショータイムの幕開けでもあった。

「キング・オブ・ファイターズ」…後に伝説として語り継がれることになる、大いなる物語のプロローグが、鮮やかに動き出したのである。

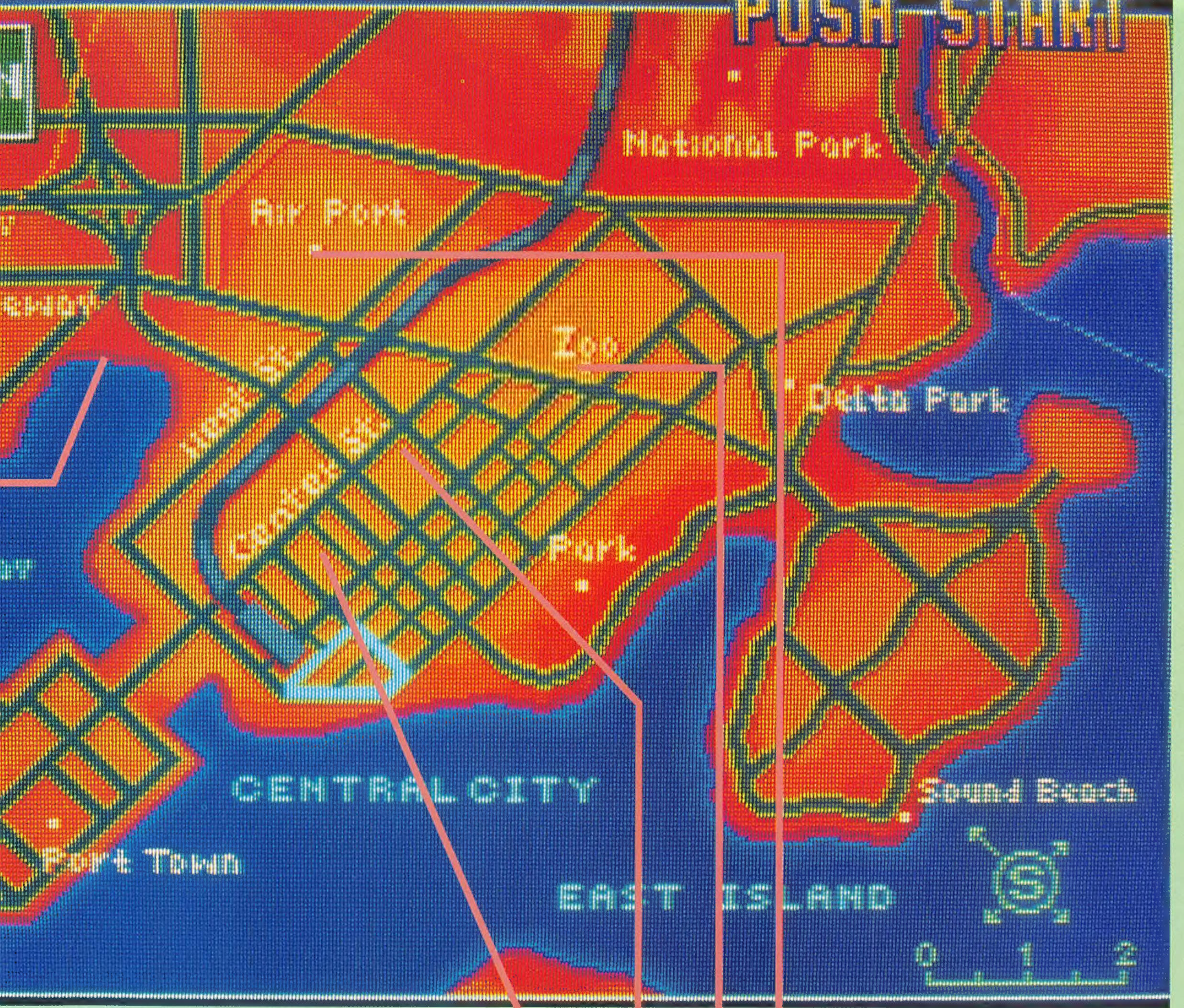


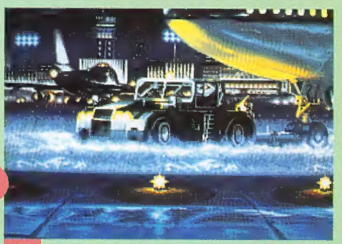


イラスト：藤原ひさし

本邦初公開
これがサウスタウンだ！

サウスタウンはセントラルシティを中心に、ポートタウン、イーストアイランド、サウスタウンベイ各ブロックが集まって構成されている。
では、このサウスタウンの名所ガイドをお届けしよう。





「サウスタウンエアポート」
近年完成したばかりの近代的空港。日本への直通便も出ているので、利用しない手はないだろう。
ときどき滑走路で喧嘩している謎の暴れん坊を見受けるが、気にしないほうが吉。



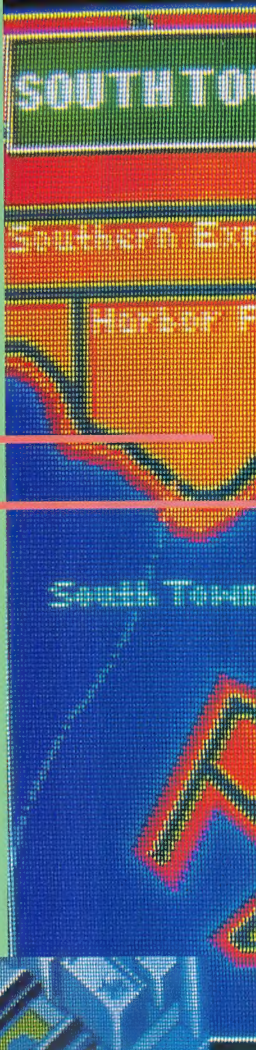
「チャイナタウン」
華僑たちが形成した中華情緒あふれる一角。
独特の雰囲気を持つ路面電車なども走っており、雑多な区画構成のわりには交通の便はいいらしい。土産は名物の餃子がお勧め。

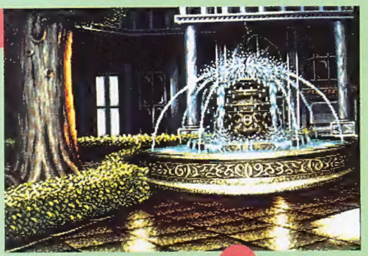


「サウスタウンパーク」
公園に加え、各種アトラクションテントが設営されており、ちょっとした遊園地になっている。

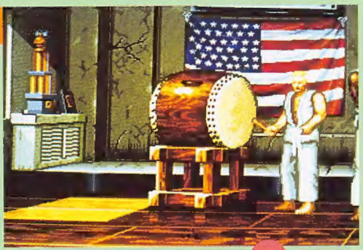


「MAC・BAR」
セントラルシティのダウンタウンにあるバー。評判のカクテルを出す名うての店。
でも最近はバイカー集団「BLACK・CATS」がたむろしているとの噂なので、近寄るべからず。





「高級住宅街」
サウスタウンベイに面する閑静な高級住宅街。サウスタウンには珍しくハイソな住民たちがゴージャスに軒を並べている。
あのイタリアの大資産家、ガルシア家の別荘もあるらしいとのこと。



「極限流カラテ道場」
極限流空手師範、タクマ・サカザキさんが開いている道場。入門は常時受付中。



「李漢方館」
ポートタウンの繁華街にある、漢方医リー・パイロンさんが営む薬局。
店主はすでに齢60を超えているというのに、来店した客人をとっつかまえては、拳法の腕を磨いているという噂。



「藤堂道場」
藤堂竜白師範が開いた古武術道場。火気厳禁だが土足厳禁ではないらしい。





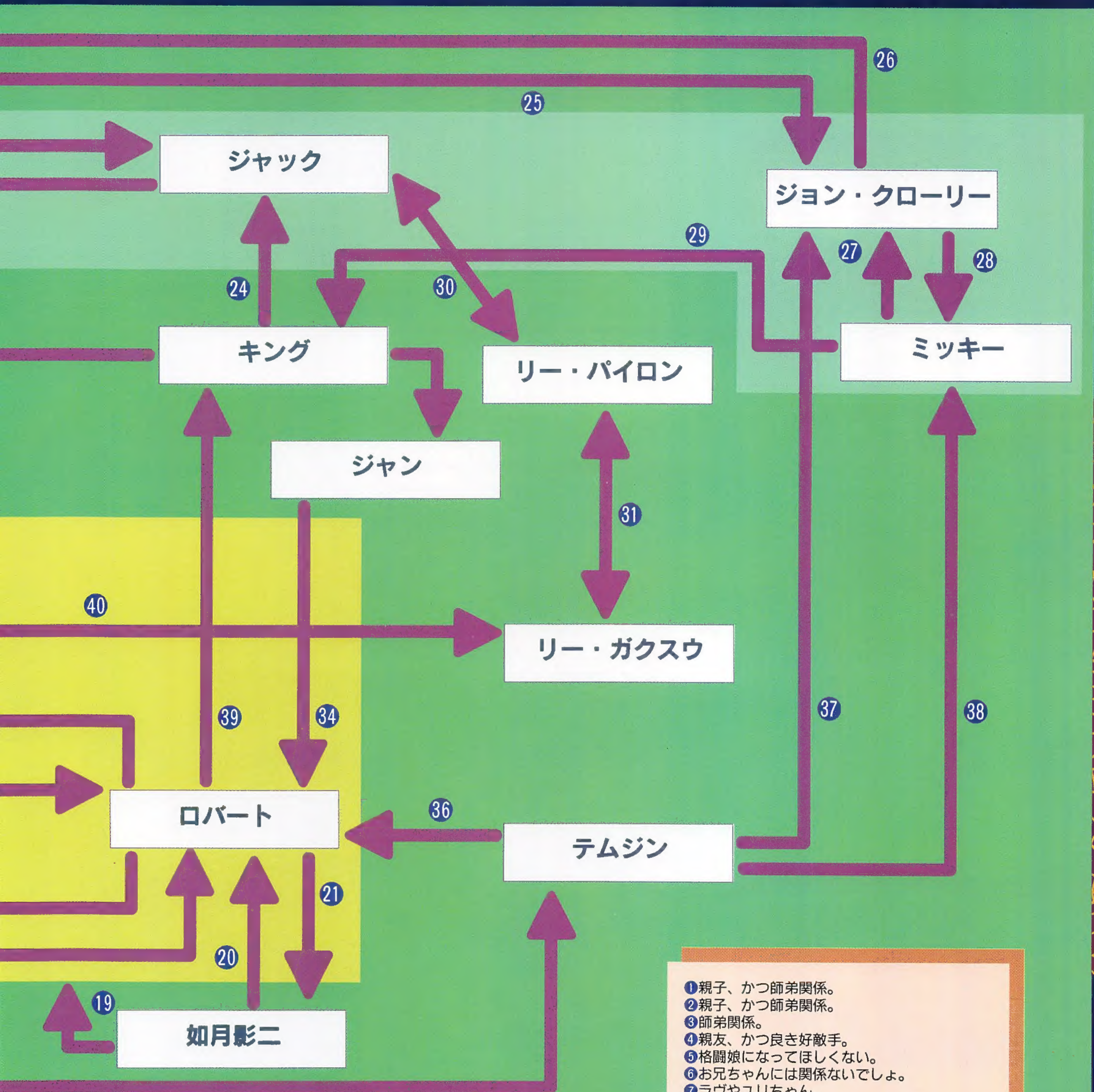
「ポートダウンタウン」
サウスタウンでもかなりデンジャーな一角。観光客には鬼門といえよう。



「空母シーグラップス」
サウスタウンを母港にするアメリカ海軍空母。海兵隊員たちが甲板の上でマーシャルアーツにいそしんでいるのが港からうかがえるぞ。



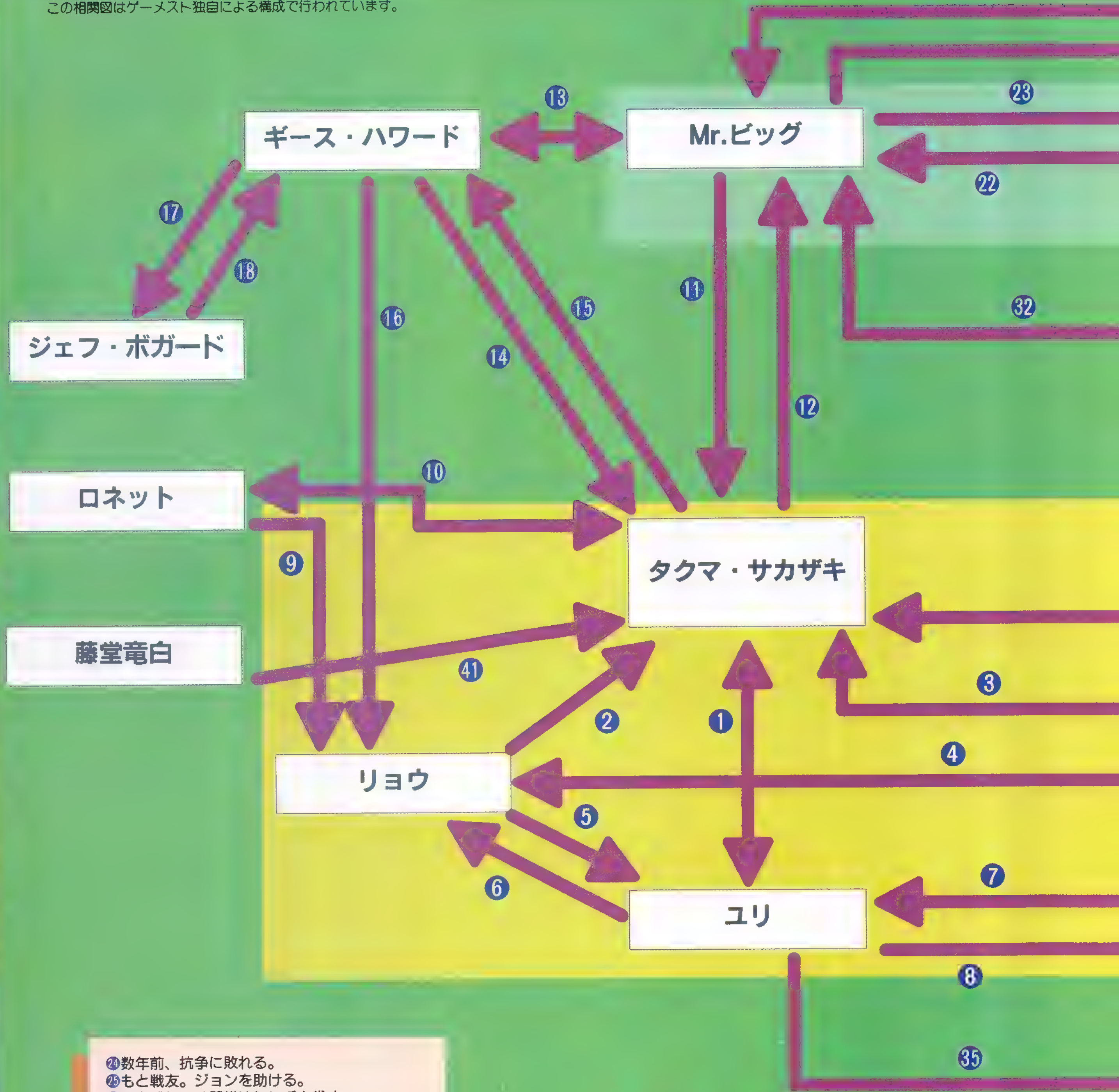
「レストラン・ラ・モール」
ポートタウン有数の高級レストラン。1年前までは美形のパンサー「キング」氏が女性に大変好評であったが、最近見かけないとの話。



2 相関図

❶親子、かつ師弟関係。
❷親子、かつ師弟関係。
❸師弟関係。
❹親友、かつ良き好敵手。
❺格闘娘になってほしくない。
❻お兄ちゃんには関係ないでしょ。
❼ラヴやユリちゃん。
❽?
❾金髪は母ゆずり。
❿事故に見せかけて殺害される。
⓫ユリを拉致して脅迫するが失敗。
⓬組織は許さん。
⓭組織内で敵対。
⓮スカウトするが失敗。
⓯ただならぬ悪の香りを感じる。
⓰リョウの腕を高く評価。
⓱邪魔者め。
⓲野望を砕くため闘う。
⓳極限流空手をつけ狙う。
⓴なまりがひどい奴め。
㉑TVの見過ぎや。
㉒力は貸しているが完全服従はしていない。
㉓無能な部下め。

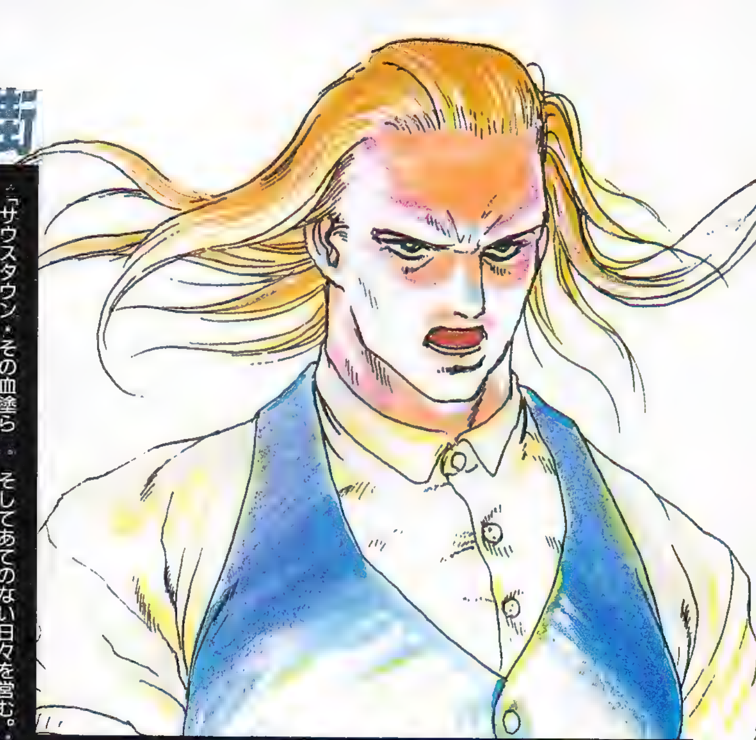
この相関図はゲーメスト独自による構成で行われています。



㉔数年前、抗争に敗れる。
㉕もと戦友。ジョンを助ける。
㉖恩を感じて武器横流しに手を貸す。
㉗武器横流しに協力する。
㉘本格的に鍛えてやりたい教官の血がうずく。
㉙昔に面識がある。
㉚サルをバカにする奴は許さん。
㉛師弟関係。
㉜ユリをビッグのもとから連れ出す。
㉝兄妹。
㉞医療費を出してもらう。
㉟キャハハハへんな頭。
㊱かっこいいダスね。
㊲ナイスミドルダス。
㊳実はボクサーになりたかったダス。
㊴ごっつ美人や。
㊵過去に試合をして、以後良き親友。
㊶サウスタウンまでしつこく追ってくる。

龍虎の拳

黒き胎動を続ける欲望の街



「サウスタウン・その血塗られた歴史と一握りの栄光」
—サウスタウン—北アメリカ大陸の東南部に位置し、太西洋に面して開けた窓口を持つ一大貿易都市である。

雑多な民族構成と複雑な政務組織を持つこの街は、開闢以来、数々の栄光と挫折の伝説を人々にもたらしてきた。

サウスタウンの歴史は古く、起源は17世紀のウイリアム王戦争時代までさかのぼる。

当時、イギリスから流れてきたピューリタンの一行がサウスタウンの礎を築いたと言われるが、真相は定かではない。

そしてアメリカ創成期のいくつかの動乱…独立戦争、南北戦争などを経て、サウスタウンは現存の様相を徐々に形作っていった。

この街は—サウスタウンは、人々を引き付ける不思議なカリスマを持っていた。いつの間にか人々が集い、居を構え、そしてあてのない日々を営む。

そこには栄光どころか…保証された明日さえないというのに…それでも人々はサウスタウンに明日を求めた。

医者が来た、靴屋が来た、騎兵隊が来た、文学生が来た…そして、野心家たちが来た。

19世紀も中盤を過ぎて大陸横断鉄道が開通すると、サウスタウンはより一層の急成長を遂げた。街は活気を帯び、人々はこの街を愛し慈しみ、確かな未来への手ごたえを感じ始めていた。

しかし、すでにサウスタウンは黒い暗雲のヴェールに包まれつつあったのだ。

一大貿易都市として名だたるものとなったサウスタウン。暗黒街の住人たちが、この芳醇な蜜を見逃すわけがなかった。

まず街に台頭したのは、イタリアから流れてきたシシリアンマフィアであった。彼らは大陸間の闇貿易を一手に仕切り、商業活動とはどうてい呼べない悪辣な手段で不当な利益をむさぼっていた。

この一団の暗躍が、巷にあふれていた一部の労働者たちの暗黒面を触発した。彼らは真っ当な労役を放棄し、そのバイタリティを犯罪活動へと向けたのだ。

ここに、シシリーマフィアと、街に独自に発生した犯罪組織との二大勢力の対立構造が形を成した。彼らの闘争は日に日に凄惨さを増し、夜の街には絶え間なく死の銃声が響いていたという。

さらに悪いことに、19世紀末に移民してきた華僑の一部もチャイニーズマフィアとして街に根をおろし、ここに三つ巴の覇権争いが始まったのであった。

サウスタウンはこれらの欲望の渦を飲み込み、人々の不安と絶望をかき立て、力ある者が弱者を蹂躙する無法地帯と化した。そこには正義も法律もなく、「力に拮抗するには己の力のみ」という戦慄の不文律だけが記されていた。

そして、2つの世界大戦が終わると、再び街はポジティブな活気を取り戻した。

シシリアンは街から駆逐され、チャイナタウンも沈黙した。街は法の加護に守られ、サウスタウンに再び静寂な夜が訪れたのである。

しかし、かりそめの平和は、より強大な野望を呼び込むための序曲でしかなかった。

長らくなりを潜めていた、「組織」が力を取り戻しつつあったのだ。じわじわと、それは悪性病症が広がるようにこの街に浸透しつつあった。

そして、ついにサウスタウンの地を踏む暗黒の寵児…彼の名は「ギース・ハワード」。今、闇の時代が咆哮を上げる。

サウスタウン語録『龍虎編』

ここでは、サウスタウンを知る上で欠かすことのできない専門用語・人名をとり上げた。

「イースト・アイランド」
街の南東に位置する人工島。一説によると、キング・オブ・ファイターズの専用開催地となる予定らしい。

「ギース・ハワード」
サウスタウンを影で牛耳る謎の「組織」の実力者。
飽くなき権力への野望を燃やし、かつそれに見合うだけの実力を持つ男でもある。
その底知れぬ冷徹さと、研ぎすまされた攻撃的で鋭利な感性は、将来この街の運命を大きく歪ませることになる。

「キング・オブ・ファイターズ」
「組織」が、企画・運営する、肉体のみを使った異種格闘技トーナメント。勝者には富と名誉が与えられる。
今年、第1回大会が開催される予定。

「サウスタウンパーク」
街の中心部近くに位置する大公園。かなりの敷地面積を誇り、市民の憩いの場となっている。

「サウスタウンベイ」
街の港口。大西洋に面した玄関口である。

「サウンドビーチ」
イースト・アイランドに位置するリゾート・ビーチ。

「ジェフ・ハワード」
スラム街を拠点に活躍するストリートファイターのひとり。正義感が強く、下町では人望も厚いとのこと。独自の喧嘩殺法で連勝街道を突っ走っている。
最近、2人の身寄りのない子供を引き取ったらしい。

「セントラルシティ」
街の中心街の総称。この中にチャイナタウンなども含まれている。

「タクマ・サカザキ」
日本人。極限流空手師範。武者修行のために各地を転々とし、数年前サウスタウンに道場を構える。
妻のロネット・サカザキは数年前何者かに殺害され、それを折りに姿を隠す。
長男にリョウ・サカザキ、長女にユリ・サカザキがいる。
昨年、ユリを「組織」の一員、Mr.ビッグに誘拐され、仕方なくMr.カラテと名乗り、再びその姿を現す。
しかし、リョウとその親友ロバート・ガルシアの活躍により、タクマは再び家族の元へと帰ってきた。

「藤堂竜白」
日本人。タクマ・サカザキを追ってサウスタウンにやって来た。
現在、街に藤堂流古武術道場を構え、かなりの数の門下生を有していると言われる。

「ブラック・キャッツ」
スラムを根城とするバイカーの一味。リーダーは熊殺しのジャック・ターナー。

「プロジェクトG」
謎の男、ギース・ハワードが画策する秘密計画。
その実態が何なのか、まだ人々は知らない。

「ポートタウン」
街の南西にせり出した港地区。貿易港のほかに、軍港も存在する。

「Mr.ビッグ」
「組織」を統べる権力者のひとり。組織内の敵対勢力に対抗するため、ユリ・サカザキを使ってタクマ・サカザキを陣営に引き入れようと目論むが失敗に終わる。

「リー・ガクスウ」
チャイナタウンの代表者。中国拳法の達人だが、その拳を私利私欲のために振るうことはない。
タクマ・サカザキとも面識があり、弟子に漢方医のリー・パイロンを持つ。

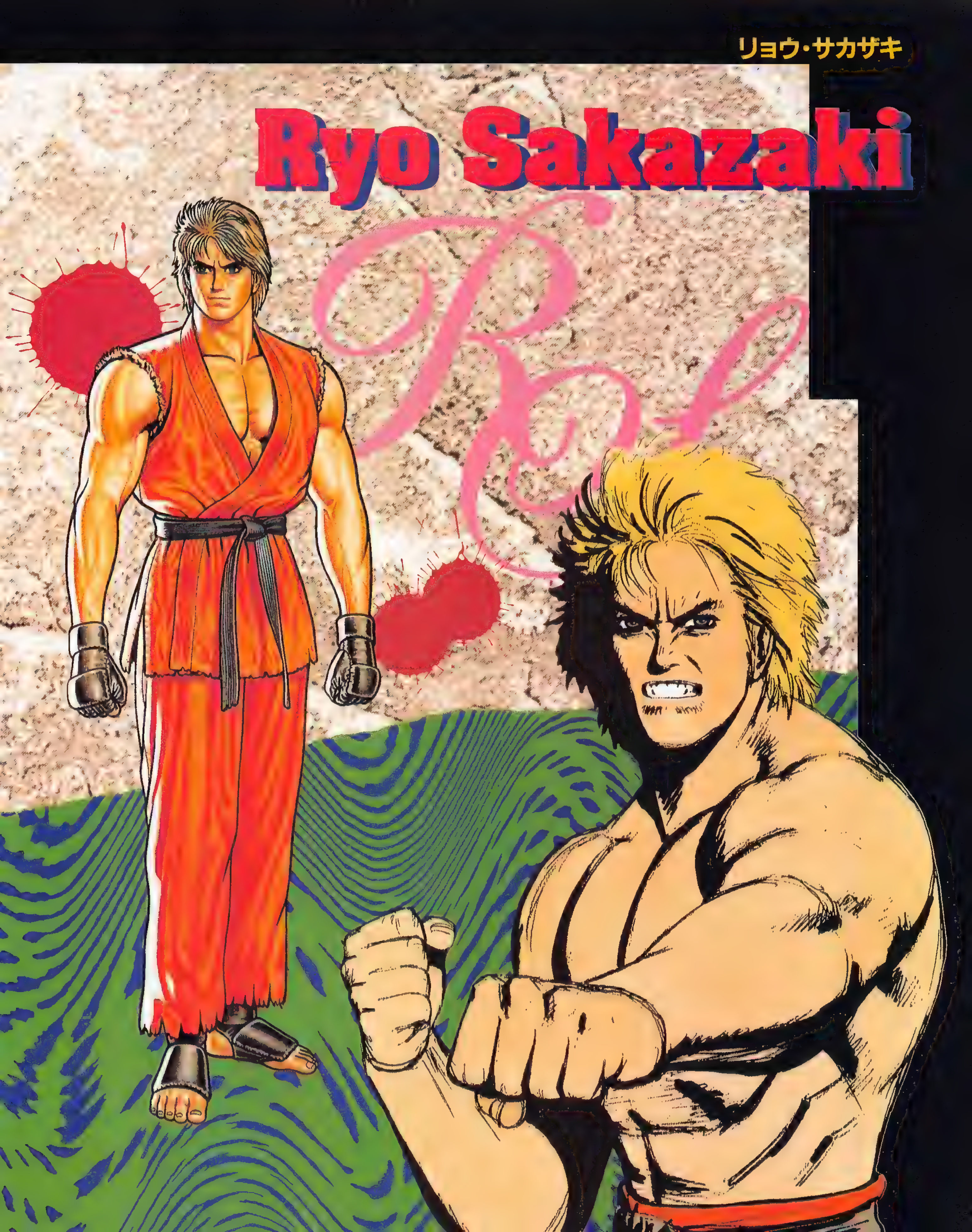


サウスタウンに集う13人の猛者たち

リョウ・サカザキ
ロバート・ガルシア
ユリ・サカザキ
タクマ・サカザキ
ジョン・クローリー
キング
如月影二
ジャック・ターナー
リー・パイロン
ミッキー・ロジャース
テムジン
Mr.ビッグ
ギース・ハワード



龍虎の拳2


リョウ・サカザキ
Ryo Sakazaki

ステージ



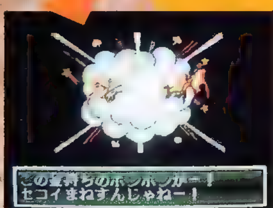
音声合成

虎煌拳	こおうけん
暫烈拳	ざんれつけん
飛燕疾風脚	ひえんしっぷうきゃく
覇王翔吼拳	はおうしょうこうけん
勝利の声	おすっ！
挑発	おらおら！





エンディング



プロフィール

リョウ・サカザキ　Ryo Sakazaki

格闘スタイル	極限流空手
	リョウ・サカザキ
	8月2日
	22歳
	179cm
	68kg
	O型
	日本
	タクマ・サカザキ(父)、ユリ・サカザキ（妹）
	拾ってきて自分でレストアしたバイクと、牧場の親父さんから譲ってもらった馬（名前はまだない）
	ロバート・ガルシア
	どうもユリの奴が親父のところで何かをやってるようだが、心配だ
	この大会は極限流空手の存在を世間に広めるにはうってつけのチャンスだ。ロバートの奴もかなり腕を上げてるらしいが、チャンプの座はこの俺がいただくぜ
	リョーサカ

LOSE



WIN



●リョウ・サカザキ Ryo Sakazaki

使える通常技

●ボディブロー
近距離での立ち大パンチ。連続技の種類が少ない龍虎の拳2の中では珍しく、キャンセルをかけてからの虎咆や暫烈拳が連続技になるので、そういった意味では非常に役に立つ技のひとつだ。

●横蹴り
立ち小キック。前作から引き続き対空技として用いられる。お手軽なうえ、技が出るのが速く、当然のことながら気力も消費しないので非常に重宝する。

●回転大足払い
いわゆる大足払い。リーチが長く、キャンセルもかかるので、回転大足払いキャンセル飛燕疾風脚などを攻めのひとつに加えていこう。対CPU戦でも使用頻度のかなり高い技である。

●後ろ回し蹴り
対空技としてはかなり信頼できる技。距離さえ合わせれば、跳んでくる相手をバタバタと落とせる。威力もあるので、いざというときに出せるようになっておこう。



対空にピッタリの後ろ回し蹴り。

投げ技

●巴投げ
相手の懐にスルリと潜り込んで身を沈め、両手で相手の上半身を下方向に引っ張って体勢を崩し、片足を使って放り投げる。

必殺技

●虎煌拳
手に気を溜め、前方へと撃ち出す。技のモーションのスキが大きく、気力がなくなるとまるで使えない技になってしまうので、乱発はしないように。

●空中虎煌拳
その名が示すとおり、空中から虎煌拳を撃つ。空中で↓→+Aで斜め下方に、Bで水平に虎煌拳を飛ばす。

●飛燕疾風脚
水平にスッ飛んでいって蹴りを入れ、着地と同時にもう一度蹴りを入れる。ガードされても跳ね返って着地し、着地のスキもほとんどないので、なんの心配もなく使える。気力無し状態で出すと飛距離が短くなるのを利用して、相手の目の前に着地してそのまま投げてしまう“飛燕すかし投げ”は対CPU、対戦ともに利用価値が高い。

●暫烈拳
超高速で何発ものパンチを繰り出す。攻撃（吸い込み）間合いが広く、上方向に対しての判定も強いので、地上戦だけでなく対空としても使える。

●虎咆
昔の名前でいうところのビルトアッパー。見た目通り、対空技になる。龍虎乱舞の最後のトドメの技であるのはいうまでもない。

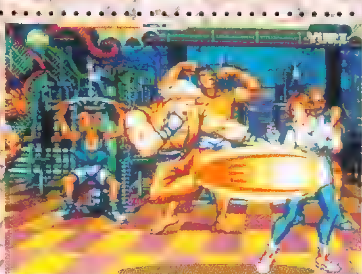
●極限流連舞拳
一瞬のうちにパンチを数発連続で決める。近距離立ち大パンチや近距離立ち大キックから連続技になる。



覇王翔吼拳を避けるのは至難のワザだ。

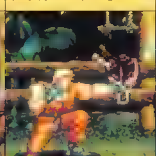
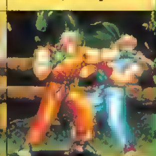
超必殺技

●覇王翔吼拳
虎煌拳とは比べものにならないくらいの巨大な気合弾を、いっぱいに広げた両手から放出する。今回は通常技で消されることはないので安心して使える。



スピードが速く反応されにくい飛燕疾風脚。

通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち（遠距離）	立ち（近距離）	
跳び正拳突き	しゃがんで正拳突き	左正拳	左正拳	弱パンチA
				
跳び右正拳突き	アッパー	右正拳突き	ボディブロー	強パンチA
				
跳び蹴り	しゃがんで足払い	横蹴り	横蹴り	弱キックB
				
跳び回し蹴り	回転足払い	後ろ回し蹴り	外回し蹴り	強キックB
				



隠し必殺技

●龍虎乱舞
ダッシュで相手に向かって突進していき、目にも止まらぬスピードで無数のパンチやキックをたたきこみ、最後は虎砲でトドメをさす。ハデさがたまらなくイイ感じ。
（ぴぐ）

挑発

D



同時技

アッパー
C+A



ローキック
C+B



投げ技

巴投げ
レバー横+C



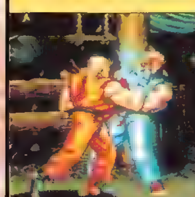
超必殺技

覇王翔吼拳
→←↙↓↘→+A



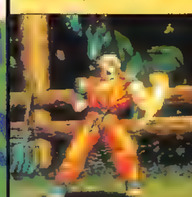
必殺技

極限流連舞拳	暫烈拳	空中虎煌拳(斜め下)	虎煌拳
↓↙←+A	→←→+A	ジャンプ中に↓↘→+A	↓↘→+A






虎砲	飛燕疾風脚	空中虎煌拳(横)
→↓↘+A	←→+B	ジャンプ中に↓↘→+B



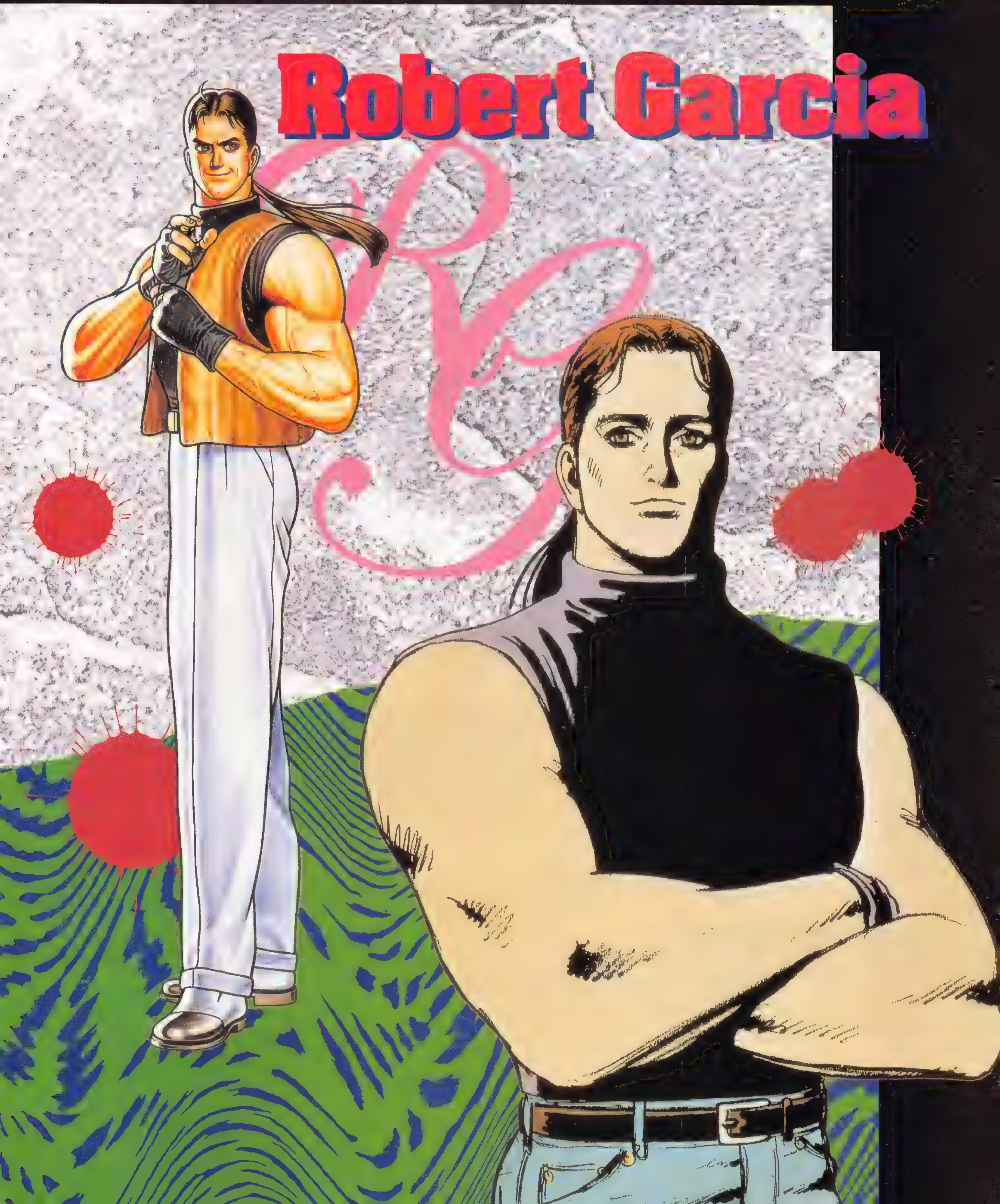


隠し必殺技

龍虎乱舞
↓↘→↘↓↙←+C



Robert Garcia



龍虎の拳2

ステージ



音声合成

龍撃拳	りゅうげきけん
幻影脚	げんえいきゃく
飛燕疾風脚	ひえんしっぷうきゃく
覇王翔吼拳	はおうしょうこうけん
飛燕龍神脚	ひえんりゅうじんきゃく
勝利の声	イエーッ！
パーフェクト勝利の声	まっ、ざっとこんなもんや
挑発	どないしたんや？

エンディング







プロフィール

ロバート・ガルシア　Robert Garcia

格闘スタイル：極限流空手
名前：ロバート・ガルシア
誕生日：12月25日
年齢：22歳
身長：180cm
体重：85kg
血液型：ＡＢ型
出身地：イタリア
家族構成：アルバート・ガルシア(父)、シェリー・ガルシア（母）
宝物：車のコレクション
あなたのライバルは？：リョウに決まっとるやろ！
最近気になること：いったいユリちゃんはわいのことどう思ってるんやろか？わいの燃えるようなこのハートを受け取ってくれ！
今大会参加について一言：全国のロバートファンのみんな、絶対わいが優勝したるからな。応援頼むで！
開発内でのよび名：ロバやん、ロバガル、ロバ

LOSE



WIN





使える通常技

●上段回し蹴り
　遠距離時の立ち大キックである。遠めから跳び込んできた相手には絶大な威力を誇る対空技だ。



間合いとタイミングさえあえばまず負けない上段回し蹴りだ。

●ローキック
　C+Bの下段キック。極限流3人衆（ユリ除く）のローキックはどれも使いやすい。ガードされたらすぐに幻影脚につないだりするのも有効。

●回転足払い
　普通の大足払いだ。この足払いがどうこうというよりも、単にしゃがみ攻撃で最もリーチがあるという点で重要な技といえる。

●跳び後ろ蹴り
　ジャンプ大キック。下方向にかなり強いので、跳び込むときにはこの技がよい。横方向への判定もなかなかのもの。

投げ技

●首切り投げ
　相手の首をつかんで地面に叩きつけるという、ロバートらしい豪快な投げだ。ただモーションが大きく、このタイプの（放り投げるタイプではない）投げの中では受け身を取られやすいという欠点がある。

必殺技

●龍撃拳
　虎煌拳系の飛び道具。対CPU戦ではかなり使えるが、対戦になると気力がもったいないので、けん制としてたまに使うぐらいにしておこう。

●飛燕疾風脚
　ロバートの飛燕疾風脚は横に長いため、リョウやタクマのそれとは少々使い勝手が異なる。しかし、対CPU戦、対戦ともに使える必殺技であることに変わりはない。

●飛燕龍神脚
　空中から斜め下方向に急角度で突っ込んでいく飛燕疾風脚。空中で一瞬静止するので跳び込むと見せかけてフェイントに使ったりできる。

●幻影脚
　間合いに入った相手を吸い上げる。非常に使える技だが気力の消費量が大きいので多用できない（2回しか使えない）。対空技にもなる。



やられるとヤだけど、こっちがやると気持ちいい。

●龍牙（ビルトアッパー）
　気力をあまり消費しないが、特に意識して使うほどではない。対空技にはなっているものの、ロバートにはほかにも色々とあるので無理に使う必要はないだろう。

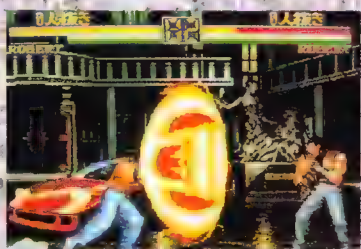
●極限流連舞拳（連続技）
　コンビネーションに類するものだが、実際に連続技にはならない。接近戦でたまに使ってみても面白いが、やはり気力を減らしてまで…という感がある。

特殊技

●スライディングキック
　ダッシュ中にキックボタンを押すことで出せる。滑る距離は短いが、スキは小さい。勝手になってしまいやすい。隠し技か？

超必殺技

●覇王翔吼拳
　おなじみ、超巨大な飛び道具だ。決まればカッコイイのだが、いかんせん気力をほぼ丸々消費してしまうので、ここぞというときにうまく使いたい。削りの量はなかなか。



覇王翔吼拳を決めりゃあ気分爽快。その日1日ハッピーだ。

通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち（遠距離）	立ち（近距離）	
跳び下段正拳	かがみジャブ	左ジャブ	左ジャブ	弱パンチ(A)
跳び右正拳	かがみアッパー	右ストレート	ボディブロー	強パンチ(A)
跳び横蹴り	しゃがみ足払い	左サイドキック	左サイドキック	弱キック(B)
跳び後ろ蹴り	回転足払い	上段回し蹴り	かかと落とし	強キック(B)



挑発

D



同時技

アッパー

C+A



ローキック

C+B



隠し必殺技

●龍虎乱舞

無数のパンチや蹴りを叩き込み、最後に龍牙で決めるという派手な必殺技だ。この乱舞系の恐ろしさは、ガードできない点にある。キャンセルをかけて使ったりすれば死ぬほど（相手が）有効だ。（C・LAN）

投げ技

首切り投げ

レバー横+C



超必殺技

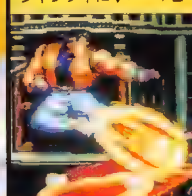
覇王翔吼拳

→←↙↓↘→+A



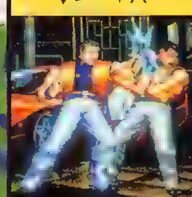
必殺技

飛燕龍神脚	幻影脚	龍撃拳
ジャンプ中に↓↙←+B	→←→+B	↓↘→+A





極限流連舞拳	龍 牙	飛燕疾風脚
↓↙←+A	→↓↘+A	↙→+B





隠し必殺技

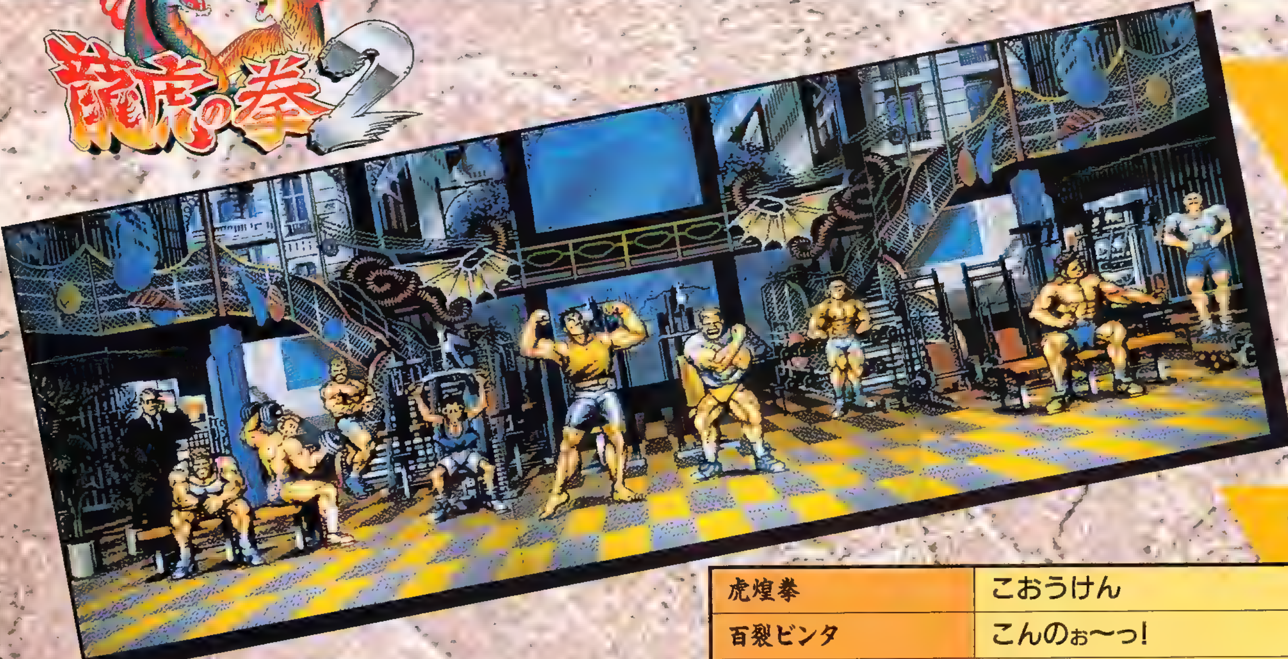
龍虎乱舞

↓↘→↘↓↙←+C




ユリ・サカザキ
Yuri Sakazaki

龍虎の拳2

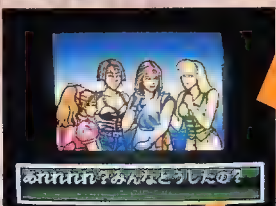


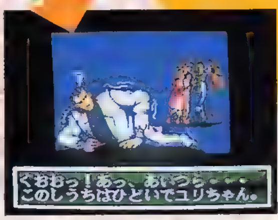
ステージ

音声合成

虎煌拳	こおうけん
百裂ビンタ	こんのぉ〜っ!
覇王翔吼拳	はおうしょうこうけ〜ん！
極限流砕波	サイファー！
飛燕鳳凰脚	ひえんほうおうきゃく
雷煌拳	らいおうけん
勝利の声	ん?よゆうッチ！
パーフェクト勝利の声	え?キャーッ！もうっ、さいて〜！
挑発	こっち、こっち！
オープニングデモ用	やめて、お兄ちゃん！その人は、その人は私達の…







エンディング

プロフィール

ユリ・サカザキ　Yuri Sakazaki

格闘スタイル：極限流空手(ただし彼女なりにアレンジされている)
名前：ユリ・サカザキ
誕生日：12月7日
年齢：18歳
身長：168cm
体重：50kg
スリーサイズ：B82・W56・H80
血液型：A型
出身地：日本
家族構成：タクマ・サカザキ(父)、リョウ・サカザキ(兄)
宝物：友達
あなたのライバルは？：お兄ちゃんとロバートさんかな？(笑)
最近気になること：そろそろ、素敵な彼氏がほしいなあ
今大会参加について一言：お父さん直伝の極限流空手は世界最強、その上かわいくってとっても強いこの私が使うんだから、はっきり言って向かうところ敵なしって感じかな(笑)。みんな、応援よろしくね♡
開発内でのよび名：ユリ・サカ、トオルちゃん(由利 徹のこと？)、娘

WIN





LOSE



●ユリ・サカザキ Yuri Sakazaki

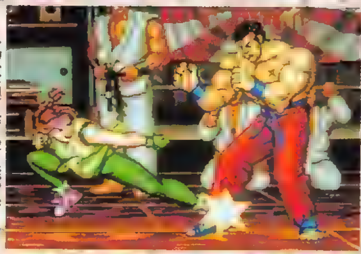
使える通常技

●突き上げパンチ
ユリの技の中で2番目のリーチの長さを持ち、判定がかなり強く、相手の技をつぶすのに使える。

●しゃがみ蹴り
小足払い。連射性能ではしゃがみ小パンチのほうが上だがここから大足につながるのが大きい。

●しゃがみ足払い
大足払い。とにかく長く早いが、やられ判定が大きくつぶされたり、ここから投げられたりすることも多い。これにキャンセルをかけて、虎煌拳、雷煌拳、百裂を使っていこう。

●エレガンス・ソバット
ユリの強力な連続技の大半は、ここから入る。めくりや超低空蹴り（キャラによっては立ちガードできない）も強力だが、ボタンを押してから技が出るまでが遅いのでボタンは早めに。



投げ技

こんな当て方も可能。ジャンプ頂点付近でBボタンだ。

●美・サイレント投げ
超使えない。受け身がとられやすく、投げた後にスキがあり、反撃を受けやすい。

●いづな落とし
空中投げ。間合いが広いうえに、受け身がとれないという超使える投げ。レッグボマーや、鷹爪激、はてはサプライズローズまで投げられる。



対CPUはこれでキマリ。よく吸ういづな落とし。

必殺技

●虎煌拳
平均的な飛び道具。特に使い道はない。覇王翔吼拳への布石として使うといいかも。

●砕破
龍虎2の対空技の中では最強といっていいほど強い。攻撃判定が出た瞬間、上半身無敵なので活用しろ。

●百裂ビンタ
ダッシュで近づき、ガードしていない相手を吸い込むがガードされると一切ダメージを与えられない。相手を手足から吸い込むことも多く、鉄の爪、飛猿爪なども吸うことができる。ヒップアタックキャンセルなどの奇襲に、そして連続技に大いに使える。

●雷煌拳
大足の先端をガードさせてキャンセルで出せば、相手の足元、立ちガードできない位置に落とすことができ、かなり使える。大足が当たったときにとっさにキャンセルして出しても効果的。

●燕舞脚
パンチ・キックのコンビネーション。計4回の内、最初の2発しかつながらないが、すべて判定的には強い技なので対戦では、結構使える。

超必殺技

●覇王翔吼拳
「はおーしょーこーけーん」のボイスだけでも必聴モノだが、実は極限流の中ではタクマに次いで出るのが早いのだ。その分出た後のスキが大きいので避けられないように近距離でのキャンセルから使っていけ。

隠し必殺技

●飛燕鳳凰脚
高速で無数のケリを叩き込む、実に気持ちのいい技だ。
ほかの乱舞と同様、大足やローキックで転ばせ、それにキャンセルをかけ、起き上がりに重ねるほかに、中間距離で突然出すのも効果的だ。飛燕鳳凰脚は上半身、特に上方向への判定が強く、大半の突進技や急降下技に勝てる。

（Scho小杉）

通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち（遠距離）	立ち（近距離）	
跳び平手打ち	しゃがみ左正拳突き	左正拳突き	肘打ち	弱パンチ(A)
空中はたき落とし	起き上がりアッパー	突き上げパンチ	ボディブロー	強パンチ(A)
跳び横蹴り	しゃがみ蹴り	円振蹴り	円振蹴り	弱キック(B)
エレガンス・ソバット	しゃがみ足払い	ヒップアタック	膝蹴り	強キック(B)



挑 発

D



同時技

アッパー

C+A



踏み付け蹴り

C+B



投げ技

美・サイレント投げ

レバー横+C



いづな落とし

ジャンプ+C



超必殺技

覇王翔吼拳

→←↙↓↘→+A



必殺技

燕舞脚

↓↙←+B



百烈ビンタ

→←→+A



虎煌拳

↓↘→+A



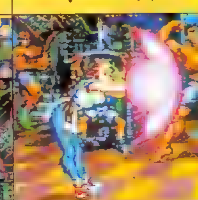
雷煌拳

↓↘→+B



砕 破

↓↙←+A



隠し必殺技

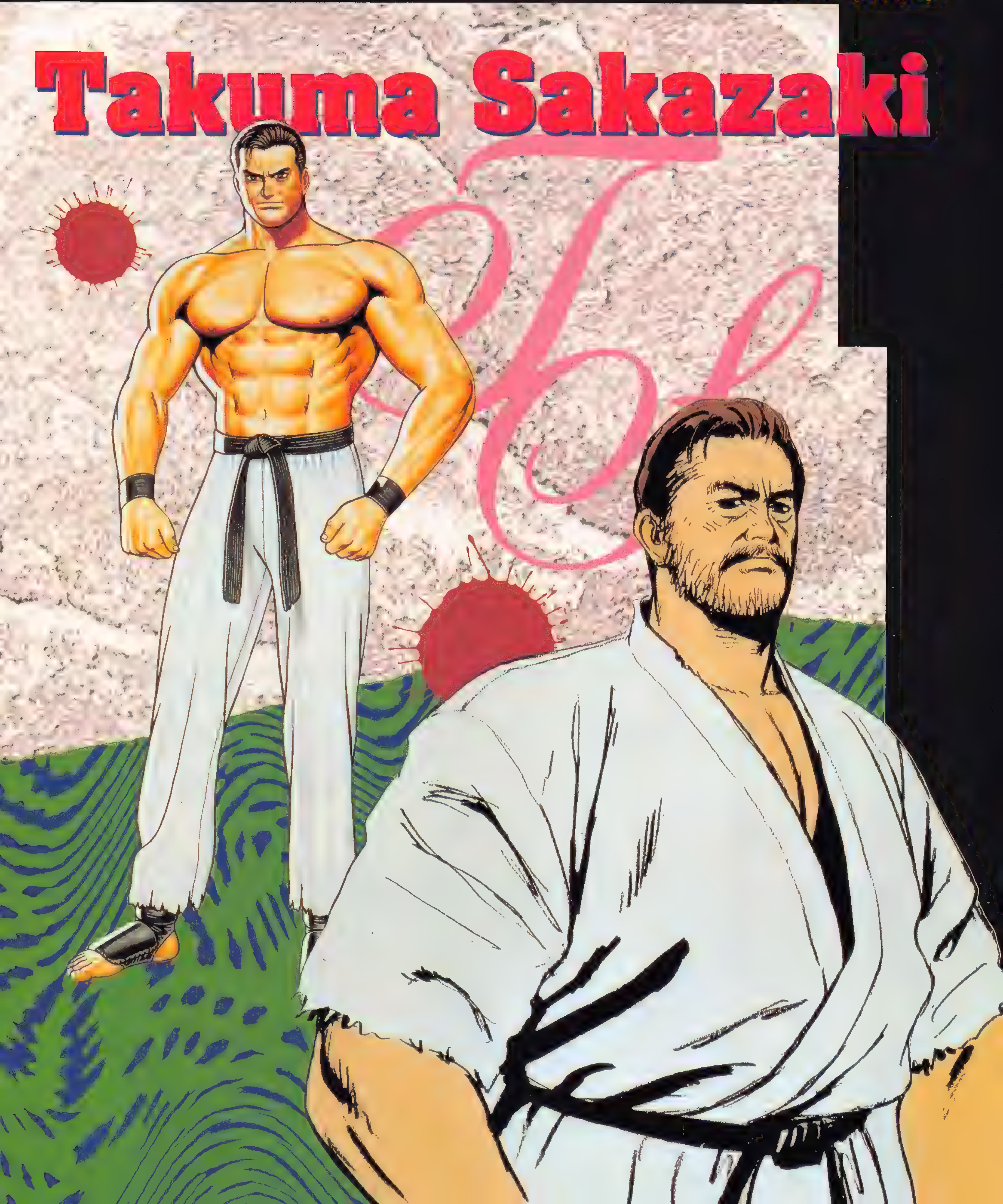
飛燕鳳凰脚

→←→↘↓↙←+BC



タクマ・サカザキ

Takuma Sakazaki



ステージ



音声合成

虎煌拳	こおうけん
暫烈拳	ざんれつけん
飛燕疾風脚	ひえんしっぷうきゃく
翔乱脚	しょうらんきゃく
覇王至高拳	はおうしこうけん
勝利の声	イヤーッ！
パーフェクト勝利の声	未熟者めが！
挑発	かかってこぬか！

エンディング







プロフィール

タクマ・サカザキ　Takuma Sakazaki

格闘スタイル：極限流空手
名前：タクマ・サカザキ
誕生日：２月４日
年齢：48歳
身長：180cm
体重：70kg
血液型：O型
出身地：日本
家族構成：リョウ・サカザキ(息子)、ユリ・サカザキ(娘)
宝物：２人の子供と、自分の門下生。そして極限流空手
あなたのライバルは？：自分自身
最近気になること：娘のユリに極限流空手を教えてはいるが、まさかこの大会に出場する気では？
今大会参加について一言：息子のリョウも参加するようだが、どれだけ成長したか楽しみだ
開発内でのよび名：オヤジ、タク・サカ

LOSE



WIN





●タクマ・サカザキ

Takuma Sakazaki

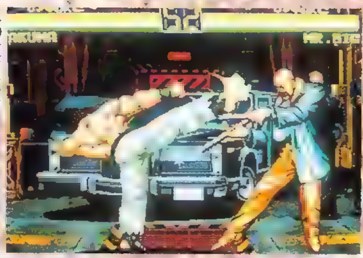
使える通常技

●右正拳突き
リーチもあり、威力もあるが、キャンセルがかからないので、少々使いづらい。
ボーナスステージ、体力鍛錬の行では、この右正拳突きが役に立つ。

●ボディブロー
これといった使い道はないが、キャンセルをかけて暫烈拳、翔乱脚を出せば連続技になる。

●回し蹴り
リーチがあり、キャンセルがかかるので、非常に使いやすい技。対戦、対CPU戦でも重宝する。

●ローキック
リュウやロバートよりも長く、攻撃判定も大きいので、先端を当てる感じで出すとよく当たってくれる。ガードされてもキャンセルをかければ、安全だ。



この立ち大キック(回し蹴り)が超強い。

投げ技

●一本背負い
これといって特別な投げ技ではないが、対CPU戦ではかなりお世話になる。
受け身が多少、取りにくいような気のする投げだ。

走っていって相手をつかみ、顔面に膝蹴りを入れる技。
対CPU戦では、いきなり出すと入るキャラが多い。対戦では、回し蹴りなどにキャンセルをかけて出すと、かなり使える。

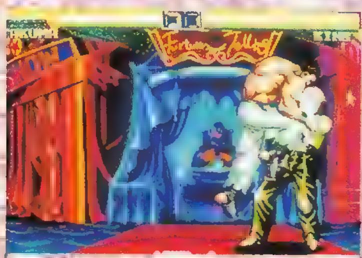
必殺技

●虎煌拳
オーソドックスな飛び道具系必殺技。リョウ、ロバートに比べ、モーションが速い。
対CPU戦では何度も使う場面があるので、必ず出せるようにしよう。

●飛燕疾風脚
かなりのスピードでスッ飛んでいく、蹴り技。リョウ、ロバートに比べ高く跳ぶので使いづらいところもある。
しかし、対空技、連続技として使えるので、けっして使えない技ではない。

●暫烈拳
リョウの暫烈拳とさほど変らない。相手を吸い込み、ダメージを与えるのだが、ガードされると非常にスキが大きいので注意。しかも、気力の減りが大きいので、ヘタに使うと、あっという間に気力がなくなってしまう。

●翔乱脚



突然出されると、なかなか反応できない翔乱脚。

●鬼神激
コマンド式の連続技だが、あまり使えない。ちょっとした使い方としては、鬼神激からの覇王至高拳などだ。

超必殺技

●覇王至高拳
リョウ、ロバートの覇王翔吼拳と似ているが、モーションが速い。
対CPU戦ではバリバリ決まるので、気持ちのよい技。



あきらかに速い、覇王至高拳。

隠し必殺技

●龍虎乱舞
ダッシュしていき相手をボコボコに殴り、最後に覇王至高拳を決めるとんでもない技。
離れた所から出しても返されやすいが、相手の起き上がりに重ねると、避けられない。

(MOMO)

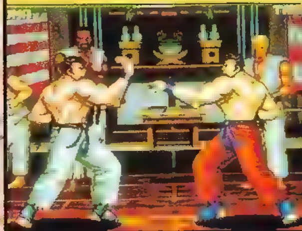
通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
跳び下段手刀打ち	しゃがみ正拳突き	左正拳突き	左正拳突き	弱パンチ(A)
跳び下段正拳	起き上がりアッパー	右正拳突き	ボディブロー	強パンチ(A)
跳び蹴り	しゃがみ足払い	横蹴り	横蹴り	弱キック(B)
跳び回し蹴り	しゃがみ足払い	回し蹴り	膝蹴り	強キック(B)



挑 発

D



同時技

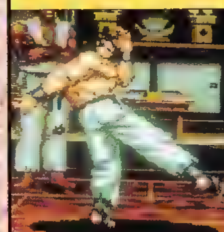
アッパー

C+A



ローキック

C+B



投げ技

一本背負い

レバー横+C



超必殺技

覇王至高拳

→←↙↓↘→+A



必殺技

鬼神激

↓↙←+A



暫烈拳

→←→+A



虎煌拳

↓↘→+A



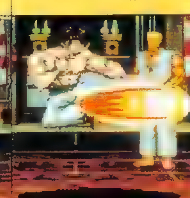
翔乱脚

→↘↓↙←+B



飛燕疾風脚

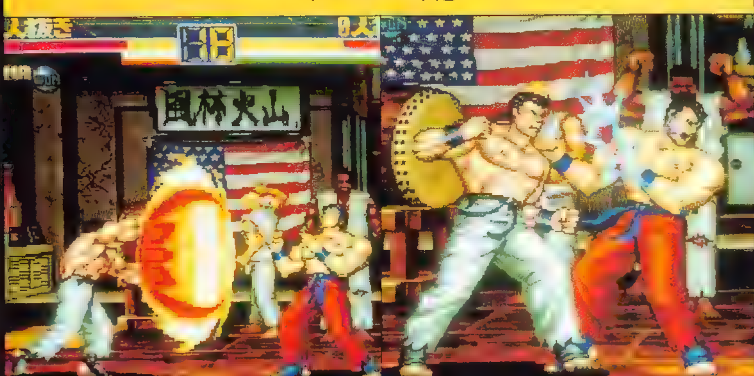
↙→+B



隠し必殺技

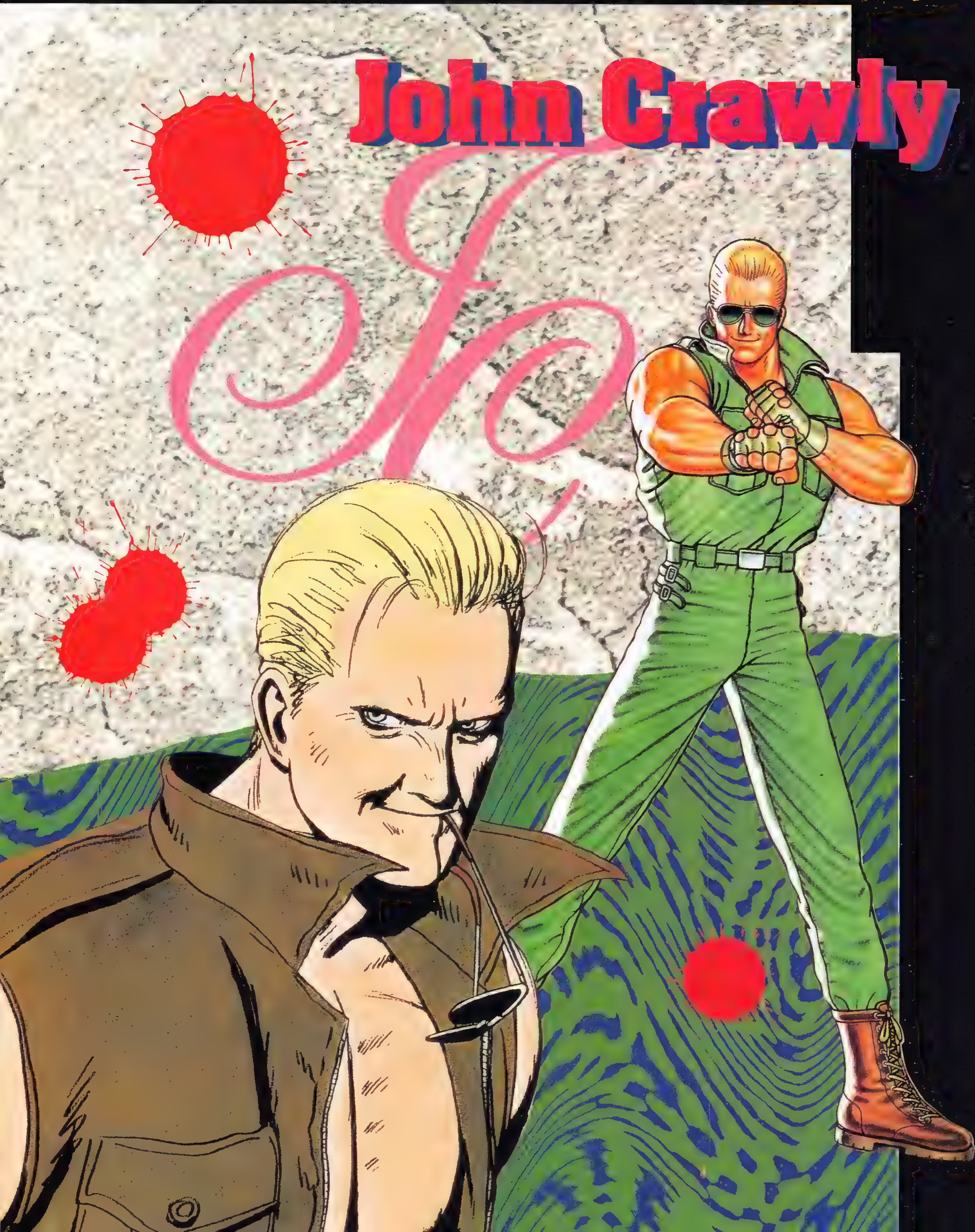
龍虎乱舞

↓↘→←→+AC



ジョン・クローリー

John Crawly



龍虎の拳2

ステージ



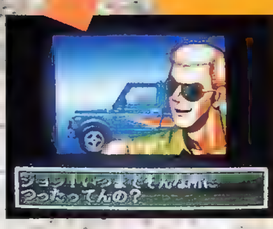
音声合成

メガ・スマッシュ	メガスマッシュ
フライング・アタック	フライングアタック
アトミック・スマッシュ	アトミックスマッシュ
メガ・スマッシャー	メガ・スマッシャー
スパイラル・レッグボマー	レッグ・ボマー
勝利の声	フッ、口ほどにもない
パーフェクト勝利の声	フッ、こざかしい
挑発	余裕のある口調で「ヘイッ!かかってきな!」

エンディング







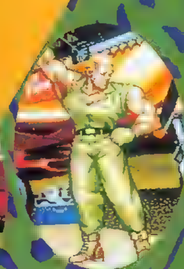
プロフィール

ジョン・クローリー　John Crawley

格闘スタイル：マーシャルアーツ＋オリジナル殺人術
名前：ジョン・クローリー
誕生日：２月15日
年齢：30歳
身長：182cm
体重：76kg
血液型：Ｂ型
出身地：アメリカ
家族構成：詳細不明
宝物：愛機「FIRE BOY」
あなたのライバルは？：Mr. BIG
最近気になること：特になし
今大会参加について一言：しばらく現役を離れていたので体力的に心配だが、腕のほうは全く鈍っていないはずだ。「蒼い疾風」の実力をよく見ておくがいい
開発内でのよび名：ジョニー、ジョンクロ

WIN





LOSE



●ジョン・クローリー John Crawly

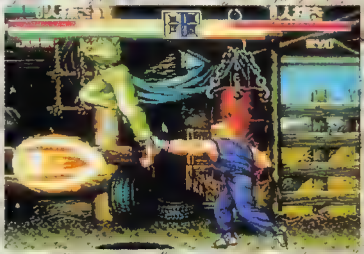
使える通常技

●足払い（強）
しゃがみ大キックの大足払い。リーチ、判定面ともにすぐれている。通常技での主力兵器となる技だ。これにキャンセルをかけてメガスマッシュ、オーバードライブキックを出していくといい。

●バック・スピンナックル
遠距離の立ち大パンチ。判定が強めなので、小技の切れめに使っていくと効果的。意外にも対空に使えたりする裏拳。

●バック・スピンキック
足元のやられ判定が小さくなるので、足払いを狙っている相手に有効。

●スピンキック
空中で出す大キック。トリルキックで急降下するので飛び道具を垂直ジャンプでかわしたあとには絶対出そう。着地のスキは大きい。



飛び道具をかわしつつ反撃できる。さすが元軍人!?

投げ技

ジョンは空中投げがないので、投げ技はこれだけ。放り投げるといった感じの投げで、受け身のタイミングはとりやすい。

必殺技

●メガスマッシュ
かなりスピードのある飛び道具。出るまでは速いが、出したあとの硬直は少し大きめ。横に長いエネルギー弾で、攻撃判定も弾の大きさ分しっかりある。気力満タンからだと5発撃てる。

●フライングアタック
両腕をクロスさせ、逆さまの体勢からきりもみ状に回転して相手の上半身へ跳び込んでいく技。上空を跳んでいく技なので、地面を走っていく飛び道具に対して使うと非常に有効。

●スパイラルレッグボマー
前作にはなかった新必殺技。前作同様、削る量はかなり大きい。

前作にはなかった新必殺技。フライングアタックの足バージョン。フライングアタックと違い、相手に跳んでいくまでは遅いが、反面ガードされたあとのスキが小さい。地上入力なので多少使いづらい。

●オーバードライブキック
コマンド式の連続技。蹴り7発のあとで裏拳をぶち込むという豪快な技。1発入ってしまえばガード不可。気力に関係なく出せるぞ。



ジョンといえばやはりコレ。奇襲技としてはNo.1。

超必殺技

●メガスマッシャー
かなり特殊な飛び道具。出してから一定時間は腕に停滞させておくことができる。この状態だと対空にも使える。撃つときには上・中・下の3方向へ制御が可能。下へ撃ったものは立ちガードできない。



先読みで上方向へ撃つ。読まれるとマヌケだけどね。

隠し必殺技

●アトミックスマッシュ
矢のような気のかたまりを5発撃ち出す。出してしまえばほぼ回避は不可能……。乱舞系と違い、削りとしても使えるので、キャンセルなどから使ってみよう。撃ち終わったあとのスキは大きい。（SIVA）

通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち（遠距離）	立ち（近距離）	
跳びパンチ	しゃがみ左ストレート	左ストレート	左ストレート	弱パンチ(A)
跳びパンチ（強）	しゃがみ裏拳	バック・スピンナックル	右フック	強パンチ(A)
跳び蹴り	足払い	サイド・キック	サイド・キック	弱キック(B)
スピンキック	足払い	バック・スピンキック	ハイキック	強キック(B)



超必殺技

メガスマッシャー

→←↙↓↘→+A



同時技

ボディブロー

C+A



ローキック

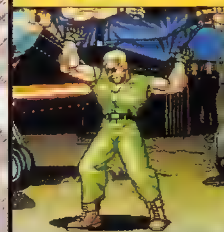
C+B



投げ技

ベア・キラー

レバー横+C



挑 発

D



必殺技

スパイラルレッグボマー

↓↑+B



メガ・スマッシュ

↓↘→+A



オーバードライブキック

↓↙←+B



フライング・アタック

↓↙←+A



隠し必殺技

アトミックスマッシュ

→←↙↓↘→+CB



キング

King



龍虎の拳2

ステージ



エンディング



WIN



LOSE



音声合成

ベノム・ストライク	ベノムストライク！
トルネードキック	トルネードキック！
サプライズ・ローズ	サプライズ・ローズ！
ダブル・ストライク	ダブル・ストライク！
トラップ・ショット	トラップ・ショット！
勝利の声	フンッ！情けない
挑発	カモン、ベイビー！

プロフィール

キング　King

格闘スタイル：ムエタイ
名前：本名不明
誕生日：４月８日
年齢：22歳
身長：175cm
体重：58kg
血液型：Ａ型
スリーサイズ：86・56・85
出身地：フランス
家族構成：ジャン(弟)、その他不明
宝物：この美しい美貌かしら(笑)
あなたのライバルは？：ライバルじゃないが、昔借りのあるジャックだけは倒す！
最近気になること：誰か腕のいい医者を知っていたら私に教えてくれ。礼はたっぷりするよ
今大会参加について一言：私と当たった人は残念だけど、決して勝つことはできないよ。ぶざまな姿を見せたくなかったら早いとこ帰りな
開発内でのよび名：キンちゃん、ベノぞう

使える通常技

●左ストレート
立ち小パンチ。主に対CPU戦において、CPUキャラを跳ばせるために使う。弱攻撃にしてはリーチもあり、技自体のスピードも速い。

●スライディングキック
大足払いであるが、当たっても相手が倒れてくれない。しかし倒れてくれないために通常技3段のような新たな使い道が見つかった。

●ボディブロー
C+A攻撃のアッパー。対戦でも使えるが、ボーナスゲームの体力鍛練の行の際にもザコを倒すための有効な技となる。

●ステップキック
遠距離の立ち大キック。対空技としての信頼度も高く、それなりに威力もあり、キャンセルもかかってしまうスグレモノ。


いったんガードして蹴りを出す防御前蹴り。

投げ技

●ブックバスター
相手の首根っこをつかんで放り投げる。投げられた側は滞空時間が長く、受け身をとりやすい。投げ→ベノムでの気絶は常に狙っていこう。

必殺技

●ベノムストライク
矢のような超高速弾を足から撃ち出して攻撃する飛び道具。とにかく飛ぶスピードが速いので、対戦においてメインの技となる。撃った後のスキが少ないというのも、この技の存在価値を高めている。ベノムストライクがなければキングの存在すら否定されたも同然といえる。

●トラップショット
今回あらたに追加された必殺技。くるっとバック転しながら蹴りを出し、さらに暫烈拳系のように何発も蹴りを繰り出す。対空技として使えるが、完全無敵というわけではなく、結構つぶされてしまうのが欠点だ。しゃがみ大パンチや大・小足払いからキャンセルでトラップショットが連続技になる。

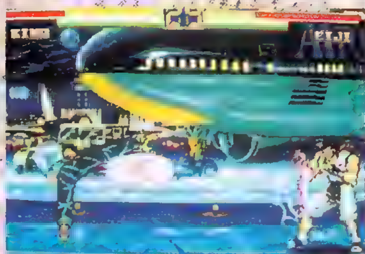
●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。気力がなくても出せるし、当たれば相手は転んでくれる。空振りしたときのスキもさほど大きくないので、中～近距離での奇襲技として使える。


利用価値絶大のベノム。テムジンもうれしそう。

●猛襲脚
前作では「烈風脚」という名の連続蹴りだった。烈風脚に比べると威力は格段にダウンした。猛襲脚の最中に別の必殺技を先行入力するなどして効果的に使おう。

超必殺技

●ダブルストライク
ベノムストライクのような高速で跳んでいく弾を、続けざまに2発撃ち出す。
2発ともヒットした場合は他キャラの超必殺技をしのぐ威力をもつ。

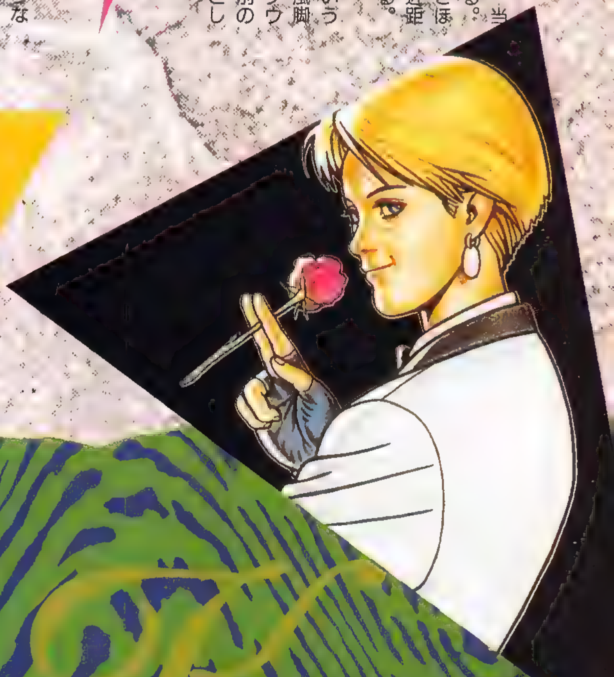

1発目が当たっても2発目はガードされるのが欠点。

隠し必殺技

●サプライズローズ
空中に高く舞い上がり、相手の頭上めがけて急降下し、相手の頭を何度も何度も踏みつける。
背の高い相手は特に踏みやすい。　（ぴぐ）

通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
跳びパンチ	しゃがみパンチ	左ストレート	左ストレート	弱パンチ(A)
跳びパンチ(強)	アッパー	中段パンチ	よけ肘打ち	強パンチ(A)
跳び蹴り	しゃがみ蹴り	回転蹴り	防御前蹴り	弱キック(B)
回転ひねり蹴り	スライディングキック	ステップキック	2段蹴り	強キック(B)



挑　発

D



同時技

ボディブロー

C+A



ローキック

C+B



投げ技

フックバスター

レバー横+C



超必殺技

ダブルストライク

→←→↘↓+B



隠し必殺技

サプライズローズ

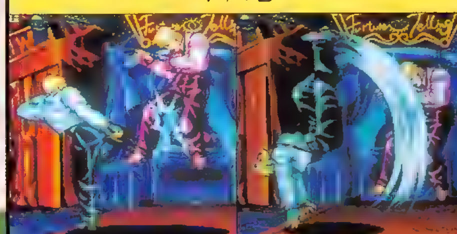
←→↘↓↙+BC



必殺技

トラップショット

↓↑+B



ベノムストライク

↓↘→+B



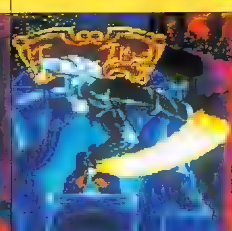
猛襲脚

↓↙←+B



トルネードキック

→←→+B




Eiji Kisaragi
EK

ステージ



音声合成

氣孔砲	きこうほう
流影陣	りゅうえいじん
霞み斬り	かすみぎり
斬鉄波	ざんてつは
暫鉄蟷螂拳	ざんてつとうろうけん
勝利の声	フッ、笑止！
挑発	かかってきな

エンディング





プロフィール

如月影二　Eiji Kisaragi

格闘スタイル：如月流忍術
名前：如月影二
誕生日：12月25日
年齢：26歳
身長：172cm
体重：70kg
血液型：B型
出身地：日本
家族構成：影に生きる忍びに家族など無用！（詳細は不明）
宝物：己が信じるこの拳よ
あなたのライバルは？：ライバルなどいない
最近気になること：世には我が拳を超えるものがいまだ数多く存在すると聞く。我が拳を超えるものはすべて抹消せねば…
今大会参加について一言：極限流空手なる拳があると聞きはるばるやってきたが、我が拳をもってすればそのような愚劣な拳など闇に葬り去ってくれるわ
開発内でのよび名：忍者、影ちゃん

LOSE



WIN





使える通常技

影二は必殺技への依存度が高いキャラだが、その補助として一部の通常技は多用する。
これらの通常技の使い方を心得ていれば、CPU戦、対人戦のどちらでも、試合を有利に進められるだろう。

●立ち大キック

遠距離立ち大キックの2段蹴りだ。主に相手を固めるためにガードさせる、という使い方をする。また相手が跳んできたときに早めに出せば、2打めが対空技にもなる。

対人戦では、この技と如月流連拳脚を連続で出し、相手を惑わしつつ固める、という使い方が有効だ。

●ローキック

非常にリーチが長い。対人戦で多用する。この技に先行入力で斬鉄波を出すといい。

出したあとのスキは大きいので注意しよう。



見た目にも格好いい立ち大キック。

投げ技

●空中一本背負い

空中と名がついているが、普通の地上投げだ。投げたあとのスキを考えるとそれほど性能のいい投げとはいえない。

見た目はハデで格好いい。

必殺技

●流影陣

CPU戦、対人戦のどちらでも重宝する万能技。

利点は、出す前と出したあとのスキが非常に少なく、気力の消費量も少ないところ。飛び道具をはね返せるのももちろんだ。

また、一部のキャラが目の前で大足払いを空振りした場合、この流影陣で斬ることができる。ただしある程度先読みが必要だ。

●気孔砲

相手を吹きとばすことができ、あたえるダメージもそれなりに大きい。

主に対CPU戦で活躍する技で、使い続けてカス気孔砲になっても、連続でガードさせて点稼ぎ&ハメることができる。

●霞み斬り

影二のもつ必殺技のなかで、最大のリーチを誇る技。

この技は対人戦で活躍する。中間距離でうろうろしているときにいきなり出したり、ローキックに先行入力をかけて出すと効果的だ。

やはりCPU戦で、カス霞み斬り連発でハメることができる。

●骨破斬り

残念なことに、あまり使い途がない。唯一対CPU戦の対影二、対キングで、スタート直後から出し続けることで勝つことができる。

●天馬脚

一部のCPU戦でのみ活躍。完全にパターンのみで使用するのだ。

対人戦で使用するのは極力避けよう。



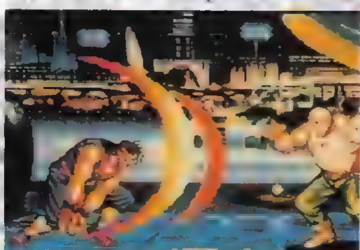
便利な流影陣。これに頼ろう。

超必殺技

●斬鉄波

すべての超必殺技のなかで1、2を争う高性能技だ。

とにかく出すまでのモーションが短い。ローキック、立ち大キックからいきなり出すと効果抜群だ。狙えば対空技にもなる。



はや〜い斬鉄波。対人戦で活躍。

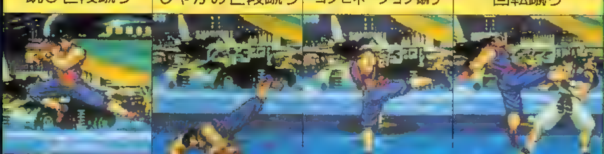
通常技

	ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
弱パンチⒶ	斜め打ち	しゃがみ突き	水平打ち	水平打ち
強パンチⒶ	跳び斜め突き	しゃがみ上段水平打ち	回転打ち	中段打ち
弱キックⒷ	跳び蹴り	しゃがみキック	回転逆蹴り	回転逆蹴り
強キックⒷ	跳び2段蹴り	しゃがみ2段蹴り	コンビネーション蹴り	回転蹴り











挑発

D



同時技

突き上げ打ち

C+A



逆蹴り

C+B



超必殺技

暫鉄波

↓↘→↘↓↙←+A



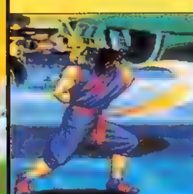
投げ技

空中一本背負い

レバー横+C



必殺技

骨破斬り	天馬脚	気孔砲
→←→+A	↙→+B	↓↘→+A
		
如月流連拳脚	霞み斬り	流影陣
↓↙←+B	↓↙←+A	↓↑+A
		

隠し必殺技

暫鉄蟷螂拳

←↙↓↘→↘↓+BC



隠し必殺技

●斬鉄蟷螂拳　乱舞系の技だ。ほかの乱舞系の技と比べると判定面で弱さを感じるが、出るまでのモーションが短いので、ローキック、立ち大キックから出すとかなり有効。

（KAL）

Jack Terner

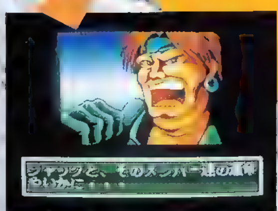


ステージ

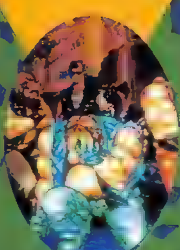


エンディング





LOSE



WIN





音声合成

ヘル・ダイビング	HELL DIVE!
ダイナマイト・ラリアート	DYNAMITE!
勝利の声	Waah, hah, hah. twerp.
パーフェクト勝利の声	Hummph. No problem.

プロフィール

ジャック・ターナー　Jack Terner

格闘スタイル：オリジナル喧嘩殺法
名前：ジャック・ターナー
誕生日：３月24日
年齢：27歳
身長：184cm
体重：138kg
血液型：Ｏ型
出身地：アメリカ
家族構成：詳細不明
宝物：グループの仲間と、バイク
あなたのライバルは？：ライバル？そんなものがいるなら、おめにかかりてぇぜ！
最近気になること：最近街で新たなグループが好き放題やっているようだ。ネオブラックキャッツの復活を早めねば
今大会参加について一言：かなり腕のたつ奴らが参加してるらしいからな。しかし、俺の新必殺技の前ではみんなひざまづくとさ
開発内でのよび名：ジャック様、ジャッキー、デブ

使える通常技

●前蹴り
距離に関係なく出せるので、牽制しつつ出すのがよい。相手の突進系の技をよく止めるため重宝するぞ。倒れてる敵に密着して、この技からブレインショックバットにつなげると極悪。

●ジャンプキック
ジャンプ小キックのこと。相手に跳び込むのならこの技がベスト。高い位置で当てても反撃されにくいし、空中同士でも討ち負けないのが強み。

●体当たり
機動力のないジャックにとっては、ぜひともうまく利用したいところ。攻撃力はあまりないものの、スキもなく反撃されにくい。ただし、足元は弱いので注意しよう。

●立ち上がりヘッドバット
技の判定が出るまでにやや時間がかかる。しかしいったん出てしまえばかなり強く、対空技にもなり得る。相手の近くで、突然出したりすると効果的。


意外と見切られにくい体当たり。うまく利用しよう。

投げ技

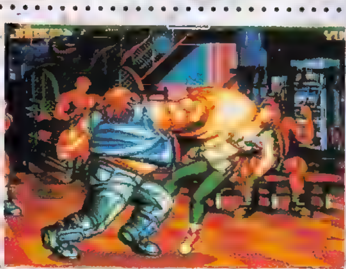
●ボディスラム
相手を持ち上げて叩きつける投げ技。この投げは叩きつけるときに、一瞬止まるような感じがあるので受け身をとりにくい。

●空中投げ
知名度は高くないが、ジャックは空中投げができる。うまく使うには、相手が自分よりやや低い位置にいるほうが決めやすい。

必殺技

●極ナックルパート
前方に手を伸ばし、ホーミングしながら相手を襲う。しゃがみ小パンチなどであっさり返されるのが弱点か。移動距離はかなり長いので、気力をためている相手に突進していこう。

●スーパードロップキック
すべてが豪快な技だ。スピード、高さ、距離、そして破壊力とすさまじいものがある。しかし、ガードされた後はスキだらけ。狙いどころを有効に見極めよう。


かきむしるように相手を襲う。

超必殺技

●ブレインショックバット
いわゆるつかみ技。気力が0の状態でも相手をつかむことができる。しかし、その場合は威力が弱くほとんどダメージは与えられない。自分の起き上がりに、返し技として使おう。

●ダイナマイトラリアート
「ダイナマイト」と声を発っしながら突進していく。極ナックルパートと比べると、それほど長い距離は進まない。
この技で服を破ると、それらしく見えるのがいい。

●極ヒップアタック
対戦プレイであれば最初から使うことが可能。合計で、3回の攻撃判定を持つが、連続でつながるのは、2回目と3回目のところだけ。あんまり近いところで出すと、相手を跳び越えてしまう。


ジャックの超必殺技はケツで相手を襲う。

通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
ジャンプヒップアタック	しゃがみ左ジャブ	右ストレート	右ストレート	弱パンチ(A)
ジャンプエルボー	立ち上がりヘッドバット	ラリアート	地獄突き	強パンチ(A)
ジャンプキック	しゃがみ足払い	前蹴り	前蹴り	弱キック(B)
ドロップキック	しゃがみ足払い	ジャイアントキック	ジャイアントキック	強キック(B)



隠し必殺技

●ヘルダイビング
ジャックの隠し必殺技は投げ技だ。ただ、投げの始めの部分は、相手を倒すための手段にすぎず、その後の自らの巨体を利用し、すり潰すところがメインとなる。体力を約3分の2は奪うほど強力だ。
(がっちん)

挑発

D



同時技

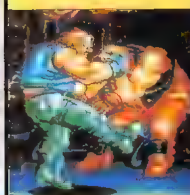
アッパー

C+A



踏み付けキック

(近距離)C+B



体当たり

(遠距離)C+B



投げ技

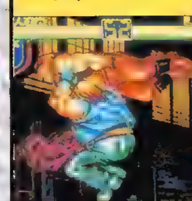
ボディスラム

レバー横+C



空中投げ

ジャンプ+C



超必殺技

極ヒップアタック

←→↘↓↙←+B



必殺技

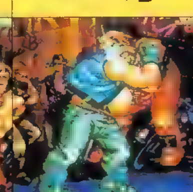
ボンバーダンス

↓↙←+A



ブレインショックバット

→←→+B



極ナックルパート

↓↘→+A



ダイナマイトラリアート

→←→+A



スーパードロップキック

↙↗+B



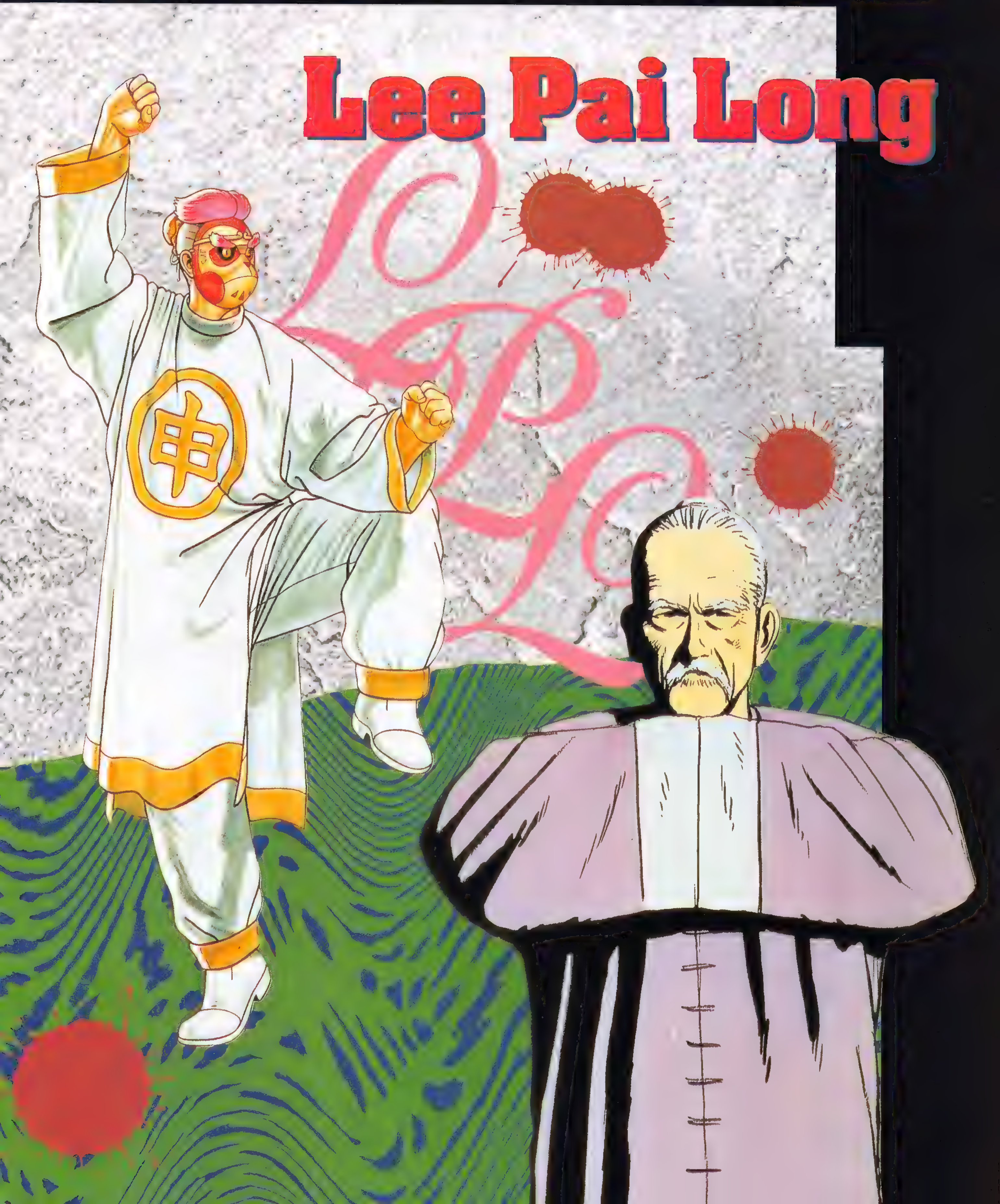
隠し必殺技

ヘルダイビング

→↘↓↙←+A



リー・パイロン



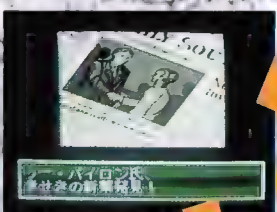
ステージ



音声合成

華中飛猿虎	ヒョーッ
華中鷹爪激	ヒョーッ
鉄の爪攻撃	ヒョッヒョッヒョッヒョッ…
勝利の声	ヒョッヒョッヒョッ
パーフェクト勝利の声	フーッ
挑発	ヒョッヒョッヒョッ

エンディング







プロフィール

リー・パイロン　Lee Pai Long

格闘スタイル：中国拳法
名前：李　白竜
誕生日：1月7日
年齢：67歳
身長：171cm
体重：62kg
血液型：O型
出身地：台湾
家族構成：李　紅竜(妻)、李　青竜(息子：中国在住)
宝物：猿面・漢方の店
あなたのライバルは？：近くにできた新手のドラッグストアかのう？
最近気になること：店の近くに新手のドラッグストアができたらしいが、店の売上げに影響しなければいいがのう
今大会参加について一言：これを最後にわしは薬造りに専念するつもりぢゃ。わしの最後の戦いをよく見とれよ。ヒョッヒョッヒョッ
周囲で呼ばれている名：猿、じじい

LOSE



WIN





使える通常技

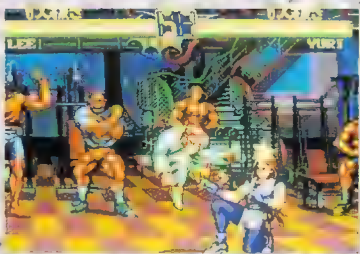
●旋風爪
スキが大きいので普通に使うのは難しいが、キャンセルがかかるので連続技として使うことができる。

●跳び回し蹴り
非常にスキが大きく、ガードされると投げられてしまうこともあるが、対空技として非常に優れている。対ギース戦では、お世話になるぞ。

●虎尾脚撃
対戦、対CPU戦で、リーのメイン武器となる技。一番リーチのある技なので、かなり使う場面があると思う。

●天龍脚
普通に使っても使い道はないが、対空技として使うとかなり強い。ギースの飛翔日輪斬すら落とすほどだ。

●空中回転脚
リーチはないが、ジャンプ中出っぱなしなのが強い。



ずっと出っぱなしの、ジャンプ大キック。

投げ技

●そり返り投げ
対CPU、対戦では、ダッシュから投げると有効だ。ただし、非常に受け身を取られやすい。

必殺技

●華中鷹爪激
かなりのスピードで、相手の頭上に襲いかかる技。
対CPU戦では気力をなくし、華中猛襲脚から連続して出すと、よく当たってくれる。対戦でも、相手のスキに入れることもできる。

●鉄の爪攻撃
ガードされると絶対に投げられてしまうので、あまり使えない技。
対CPU戦では、ミッキーに虎尾脚撃からキャンセルで使ったりする。また、投げた後に重ねておくと、喰らってくれる相手もいる。そのときは気絶してくれるぞ。
使い方しだいで、対空技としても使うことができる。くぐってから出せば、投げよりも確実に減らすことができるのだ。

●百裂拳
相手を吸い込む、暫烈拳系の技。
ガードされなければ外れてもスキが少ないのだが、ガードされると非常にスキが大きい技。
大パンチをキャンセルして出せば、連続技になる。

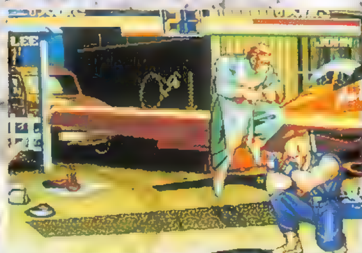
●華中猛襲脚
対CPU戦で使うと、よく当たってくれることが多い。



対空技としても使うことのできる、鉄の爪。

超必殺技

●真空空転爪
見た目は鉄の爪攻撃だが、ダメージは大きい。
鉄の爪と違い、ガードされても離れるので、相手の体力を削るのには使える。まあ、それぐらいの技。



ガードされても離れるだけ、使いやすいかも。

隠し必殺技

●華中飛猿爪
縦2回転で相手に突っ込んでいく技。乱舞系に近いので、ガードできない。しかし、乱舞と違い、途中で止まることがないので、出されるとそうは逃げられないだろう。
（MOMO）

	ジャンプ	しゃがみ	立ち（遠距離）	立ち（近距離）
弱パンチ(A	跳び左貫手	しゃがみ左貫手	貫手	貫手
強パンチ(A	空中両手打ち	ジャンプアッパー	鉄槌打ち	旋風爪
弱キック(B	跳び蹴り	しゃがみ蹴り	トラースキック	トラースキック
強キック(B	空中回転脚	天龍脚	飛扇脚	飛び回し蹴り

通常技



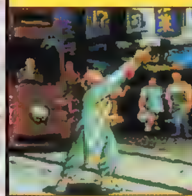
挑発

D



同時技

アッパーカット
C+A



踏み付け蹴り
(近距離)C+B



虎尾脚撃
(遠距離)C+B



投げ技

そり返り投げ
レバー横+C



空中ヘッドシザーズ
ジャンプ+C



超必殺技

真空空転爪
→←↙↓↘→+A



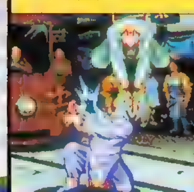
隠し必殺技

華中飛猿爪
↓↙←↙↓↘→+A



必殺技

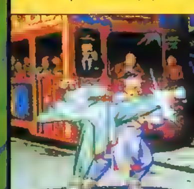
華中鷹爪激
↓↑+A



鉄の爪攻撃
↓↘→+A



華中猛腕脚
↓↙←+A

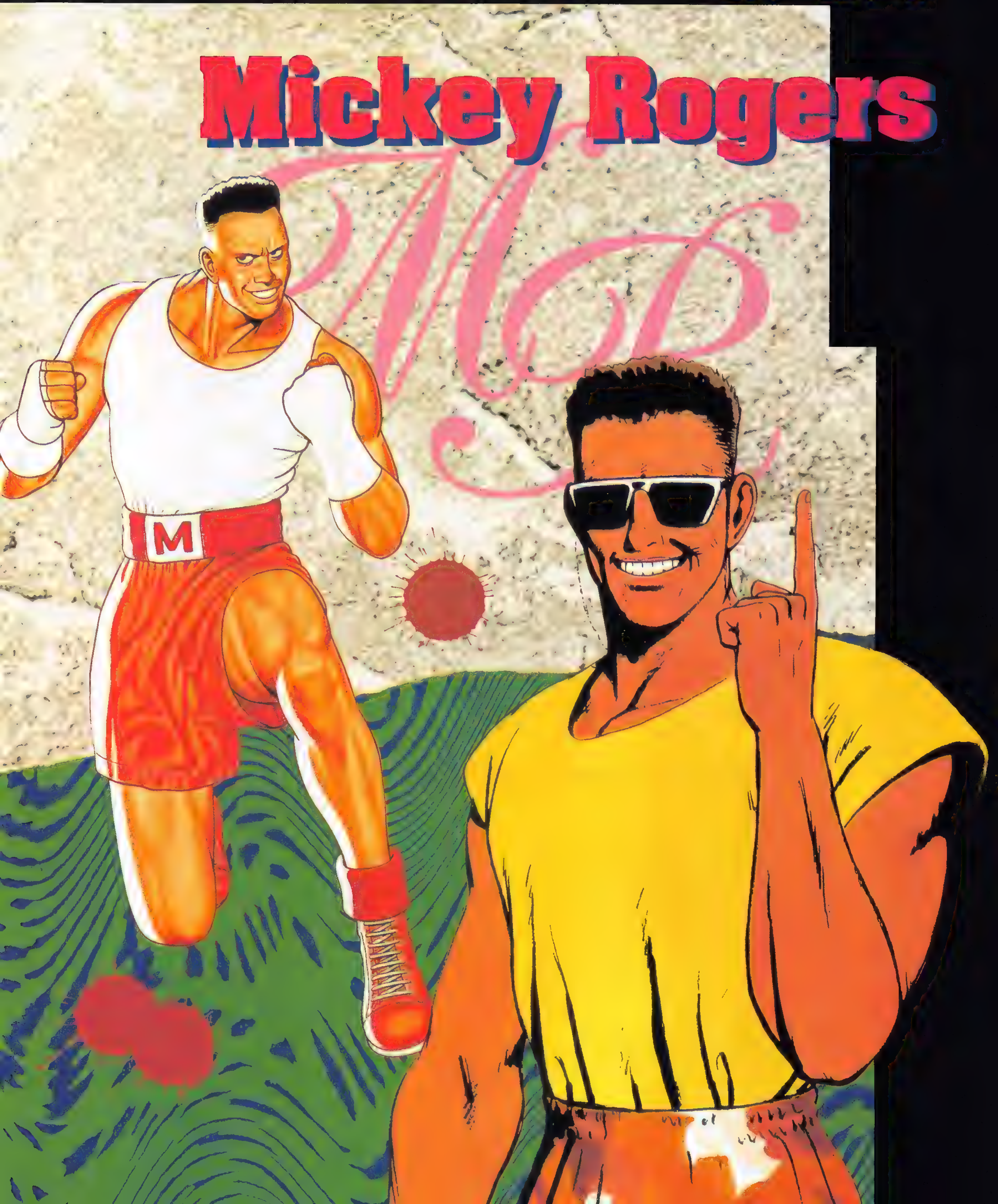


百裂拳
→←→+A



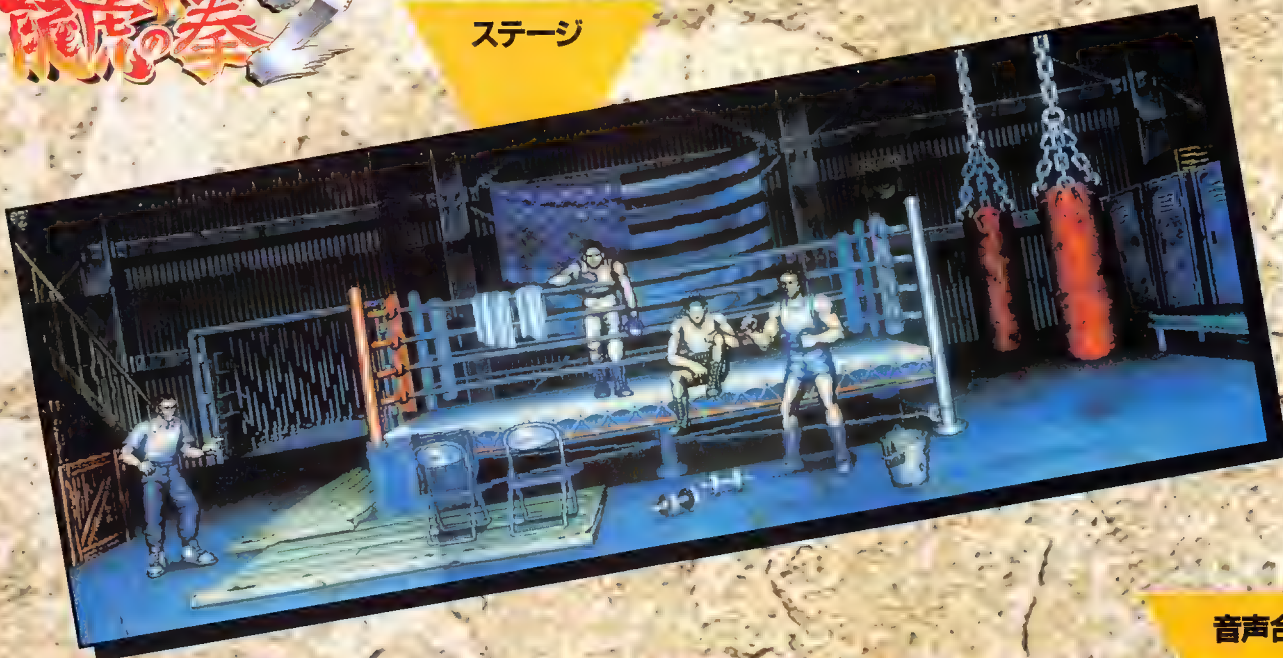
ミッキー・ロジャース

Mickey Rogers



龍虎の拳2

ステージ



音声合成

バーニング・アッパー	BURNING UPPER!
ローリング・アッパー	ROLLING UPPER!
ラッシュ・ボンバー	BOMBER RUSH!
勝利の声	I'M No.1!
パーフェクト勝利の声	I AM THE CHAMPION!
挑発	COME ON, BABY!

エンディング







プロフィール

ミッキー・ロジャース　Mickey Rogers

格闘スタイル：ボクシング
名前：ミッキー・ロジャース
誕生日：8月16日
年齢：27歳
身長：189cm
体重：80kg
血液型：A型
出身地：アメリカ
家族構成：チャーリー・ロジャース(父)、ジェシカ・ロジャース(母)
宝物：昔チャンプからもらったグローブ
あなたのライバルは？：俺はチャンプだぜ。チャンプにそんなもんあるかよ！
最近気になること：自分がいなくなってからのボクシング界の動き
今大会参加について一言：この大会を期に、俺はボクシングに戻るつもりだ。世界中のボクサーに言っておくが、再びリングに舞い戻るまで、せいぜいトレーニングに励むこったな。(笑)
周囲がこう呼ぶ名：ミキ、ミキ男

WIN





LOSE



●ミッキー・ロジャース Mickey Rogers

使える通常技

●ストレート
　立ち小パンチ(キック)。リーチがあり、中間距離の牽制に使える。相手が歩いてきたところに2、3発入れて、屈辱感を相手に味わわせることができる。

●ダウンアッパー
　しゃがみ大パンチ。数あるリーチのある技の中で、唯一リーチがない。
　C+Aよりこちらのほうを対空技として使用する。

●跳びローストレート
　ジャンプ大パンチ。キックでも同じ。
　めくれないので跳び込みには使いにくい。しかしかなりの角度で打ち降ろすので、垂直ジャンプで地上の敵に当てるのに使いやすい。



この角度!!でも跳び込むにはなぁー。

投げ技

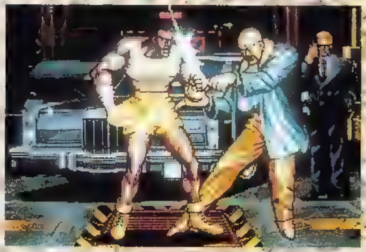
●つかみボディブロー（本文中ではクリンチ）
　ミッキー最大の特徴であるこの技は、対戦・CPU戦ともに重宝する。ちなみにレバーをガチャガチャしても威力は変わらない。

必殺技

●バーニングアッパー
　攻撃判定のでかさが魅力。ローリングアッパーと同じモーションなので、使い分けが重要。気力がなくなるとしゃがんでいる相手に当たらない。

●ローリングアッパー
　ミッキーの必殺技の中で、最も使用頻度が高い。当たれば相手を転ばすことができる。
　気力がなくてもそこそこ使えるのが大きい。

●チョッピングライト
　最も使いにくい必殺技。回してる手に一応当たり判定はあるが、間違っても連続技にはならない。屈辱技No.1。



こんな風に当てられる。でもまったく意味なしー

超必殺技

●プラネットゲイル
　渦状の飛び道具を2回出す。しかし1発目が当たっても2発目が入ることはない。
　空中なら2発当てることも可能だが、先読みで相手の心を読まなければならない。



これがいつでも狙えれば…やっぱ偶然でしかない。

隠し必殺技

●ラッシュボンバー
　いわゆる乱舞系の技だ。リョウ、ロバートに比べて、CPUに返される確率がなぜか低い。最後のチョッピングライトが入るまで5、6秒かかるのがイタイ。（TOSHI）



せめて10秒前には、コマンドを入力しておこう。

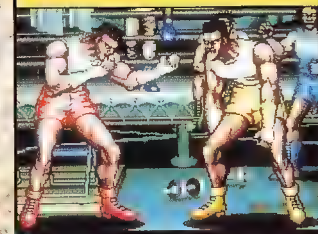
通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
跳び右ローストレート	しゃがみ左ジャブ	左ストレート	左ストレート	弱パンチ(A)
跳び右ローストレート(強)	ダウンアッパー	左ストレート(強)	左フック	強パンチ(A)
跳び左ローストレート	しゃがみ右ストレート	右ストレート	右ストレート	弱キック(B)
跳び左ローストレート(強)	しゃがみ右ストレート	右ストレート(強)	右フック	強キック(B)



挑 発

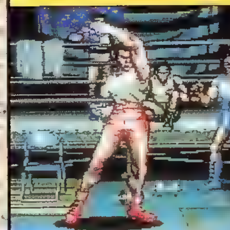
D



同時技

左アッパー

C+A



ローストレート

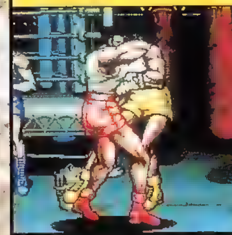
C+B



投げ技

つかみボディブロー

レバー横+C



超必殺技

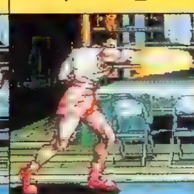
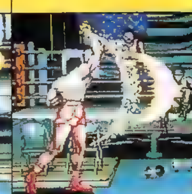
プラネットゲイル

→←↙↓↘→+A



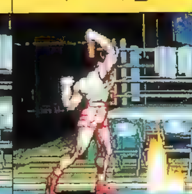
必殺技

コンビネーション1	チョッピングライト	バーニングアッパー
↓↙←+A	↓↙←+B	↓↘→+A

コンビネーション2	クレイジーアッパー	ローリングアッパー
↓↙←+Cの後A	↓↑+A	↓↘→+B

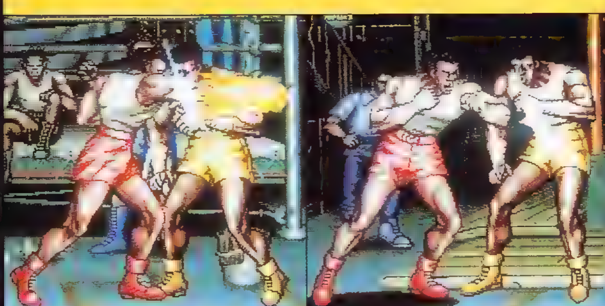




隠し必殺技

ラッシュボンバー

↙←↙↓+A

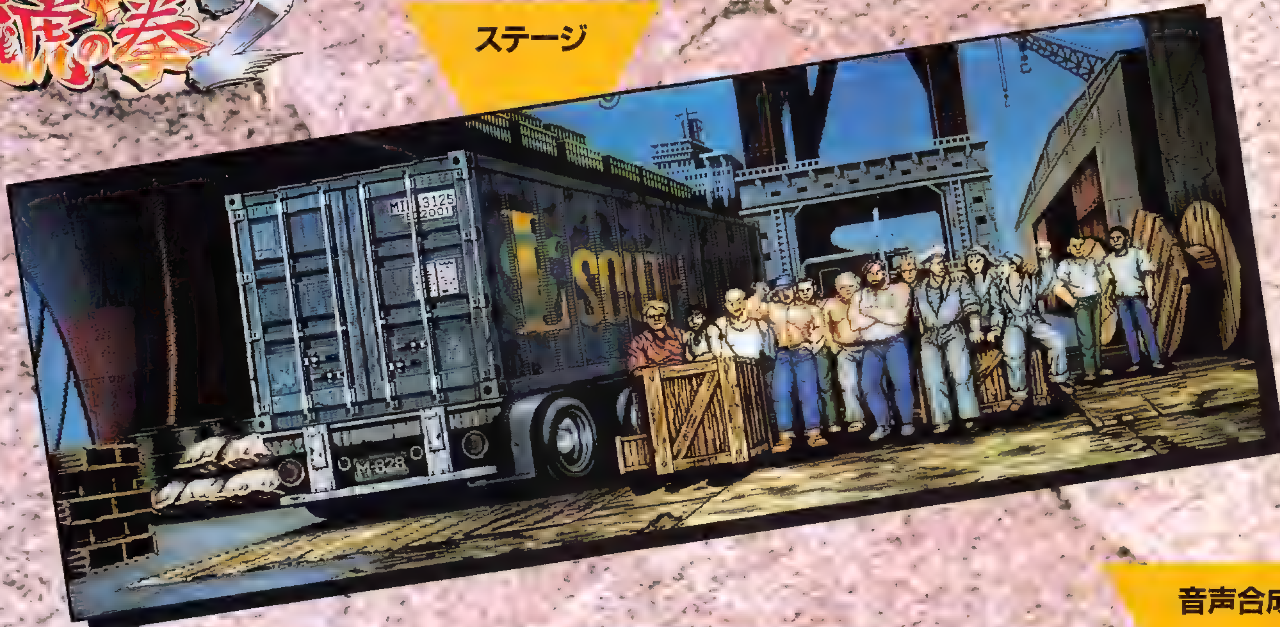


※ラッシュボンバーのコマンドは
ゲーメスト調べです。


Temjin

龍虎の拳2

ステージ



音声合成

蒙古気弾壁	きだんへきぃ〜
蒙古雷撃弾	らいげきだ〜ん
蒙古猛烈破砕弾	もうれつはさいだんダスー！
蒙古竜巻激	たつまきげきぃ〜
勝利の声	勝ちダス、勝ちダス、やったダスぅー
パーフェクト勝利の声	ウホホ、ウホホ、フーッ
挑発	ガハハハハ（相手を馬鹿にして笑う）

エンディング







プロフィール

テムジン　Temjin

格闘スタイル：モンゴル相撲
名前：テムジン
誕生日：５月10日
年齢：34歳
身長：150cm
体重：85kg
血液型：Ａ型
出身地：モンゴル
家族構成：国の父ちゃんと母ちゃんダス
宝物：街の子供たちダス
あなたのライバルとは？：わしの夢を壊す奴はみんなライバルダス
最近気になること：この街はとても荒んでいるダス。なにかほかに原因がありそうダスね
今大会参加について一言：わしはあまり暴力は好かんダスが、子供たちのため絶対に優勝するダスね
開発内での呼び名：テム、テムぞう、テムちゃん

WIN



LOSE



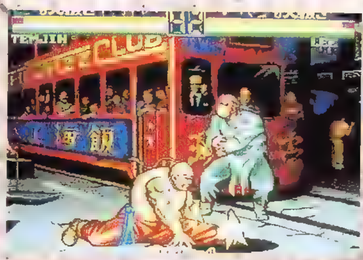
使える通常技

●蒙古激脚
立ち小キック。リーチが長く、しかも速い。相手を牽制したり、飛び道具をけしたりできる技。メインの小技として使っていこう。

●蒙古膝落蹴
ジャンプ小キック。CPU戦では、この技をガードさせて、投げパターンにもっていく。技がでている時間が長いため、空中戦で威力を発揮する。

●蒙古猛激脚
レバー前後でどちらの方向にでも進むことができ、しかもバックステップよりも移動スピードが速い。素早く体勢を立て直したいときはこれをつかえ。

●開脚足払激
足の爪先を当てるようにすれば、対空兵器として使うことができる。またガードをさせてから、キャンセルをかけると大車輪投げが入る。


テムジンの対空兵器はこれ。使いこなそう。

投げ技

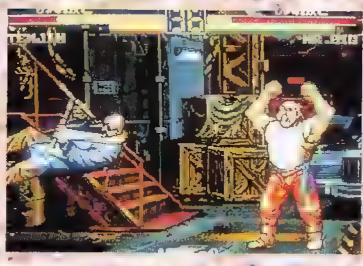
●モンゴリアンスルー
テムジンの投げ技で、受け身を取られる可能性があるのはこれだけである。対CPU戦で点稼ぎに使おう（詳しくは対CPU攻略で）。

●ウーラ
レバーを斜め下に入れての投げ技。レバーはガード方向でもよいので、相手の跳び込み攻撃をガードした後に投げやすい。受け身が取れないということが最大利点。

必殺技

●蒙古竜巻撃
相手に対して削りに使ったり、着地際に狙って入れることができるが、スキが大きいので多用は禁物？

●蒙古気弾壁
気力が多いときには、対空兵器として使えるが、気力が少ない、またはまったくない場合、気弾壁が足元にしかでないので注意。


このモーションさえなければ…。

●蒙古大車輪投げ
くるくるっと空高く相手と跳び上がり、そのまま真っ逆さまに落ちてくる。威力がとても強く、投げ終わった後の立ち直りも早い。マスターしたい技だ。

●蒙古雷撃弾
威力は大きいが、投げ終わった後に変なポーズをとるため、投げた後の立ち直りが遅い。だが、技をかけるときに技名を叫ぶという点で、使用価値は高い。

超必殺技

●蒙古蒙烈波砕弾
一気にスピードを出して相手にタックルしていく技。モーションが小さく、素早いので、対戦の中では、出すだけでもかなりの効果がある。

隠し必殺技

●蒙古天武人乱舞
出すのが難しい技だが、レバーを真下から左回しで1回転し、真下で止めると、技が出やすい。隠し必殺技ということもあって、威力はバツグン。（MAN）


レバーをグルッと二回転、さあ行きますよ～!!

通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち（遠距離）	立ち（近距離）	
蒙古斧振拳	腹狙突拳	蒙古激拳	蒙古激拳	弱パンチ(A)
開脚斧振拳	足払い打ち	激突掌	爆砕顔	強パンチ(A)
蒙古膝落蹴	足払激	蒙古激脚	蒙古激脚	弱キック(B)
蒙古跳馬脚蹴	開脚足払激	蒙古猛激脚	蒙古猛激脚	強キック(B)



挑発

D



同時技

首狙突拳

C+A



回転払い蹴り

C+B



投げ技

モンゴリアン・スルー

レバー横+C



ウーラ

レバー斜め下+C



超必殺技

蒙古猛烈破砕弾

←→←↙↓↘+A



隠し必殺技

蒙古天武人乱舞

↓↙←→↘↓+AC



必殺技

蒙古連撃拳

↓↙←+A



蒙古気弾壁

↓↘→+A



蒙古竜巻撃

←↙↓↘→+A



蒙古大車輪投げ

ニュートラル→↘↓↙←+B



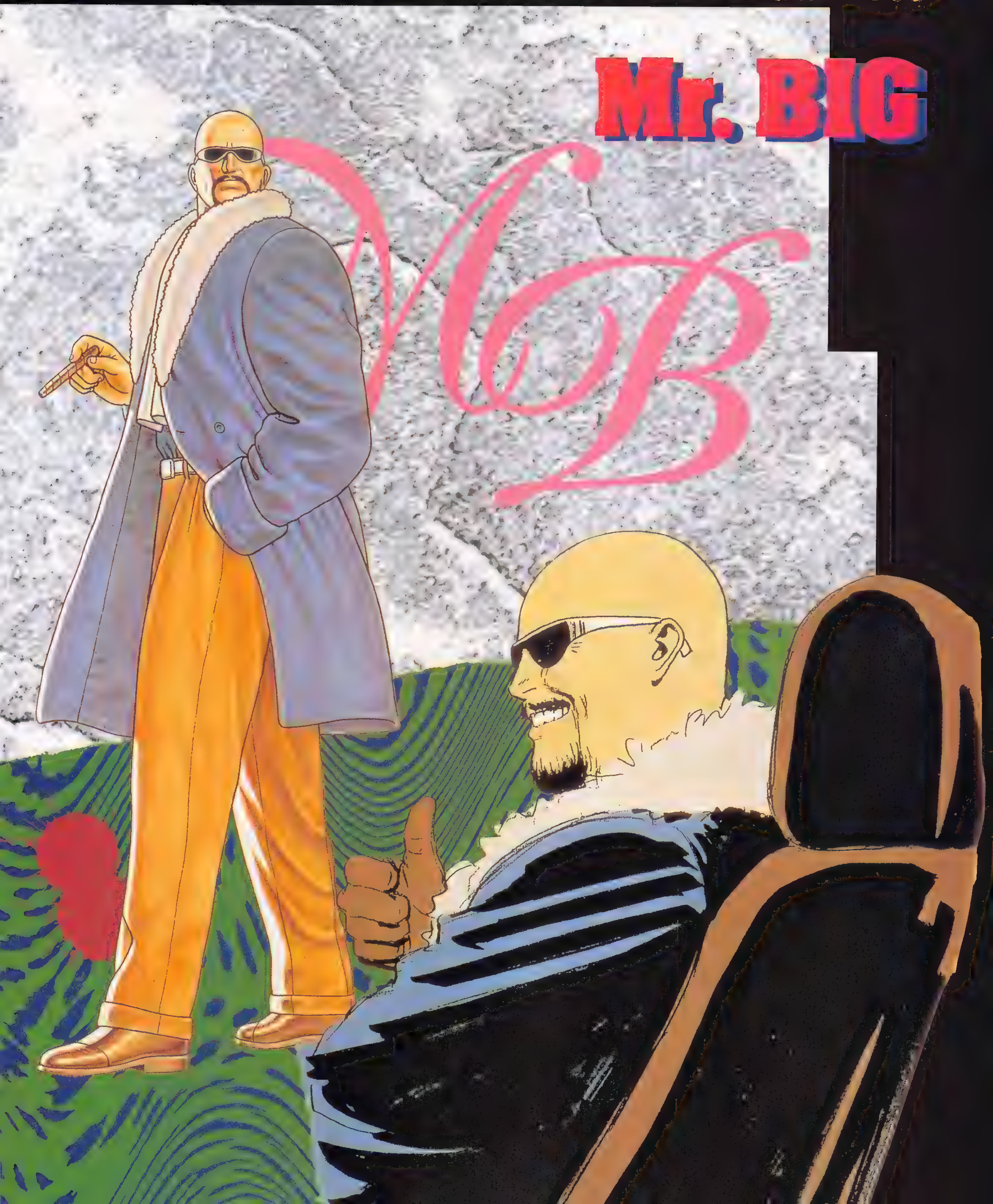
蒙古雷撃弾

ニュートラル→↙↓↘←+A



ミスター・ビッグ

Mr. BIG



ステージ



音声合成

ドラム・ショット	DRUM SHOT
スピニング・ランサー	SPINNING LANCER !
ハイボルテージ・ウェーブ	HIGH VOLTAGE WAVE !
ブラスター・ウェーブ	BLASTER WAVE !
グランド・ブラスター	BLASTER !
勝利の声	ハッハッハッハッ
挑発	Over so soon?

エンディング





プロフィール

Mr.ビッグ　Mr.BIG

格闘スタイル：棒術
名前：本名不明
誕生日：７月４日
年齢：33歳
身長：187cm
体重：81kg
血液型：Ｂ型
出身地：不明
家族構成：詳細不明
宝物：街（サウス・タウン）のすべて
あなたのライバルは？：くだらんことを聞くな！
最近気になること：組織内で不穏な動きを見せている男がいるらしいが…
今大会参加について一言：ノーコメント
開発内でのよび名：ビク・ビク男、ハゲ

WIN





LOSE



使える通常技

●棒振り上げ
↙C+A攻撃。かなり早めに出さないと相打ちになったり負けてしまう。でも、早めに出すと、かなり強力な対空技になる。


これぐらい早く出すのだ。

●クロスアンダースピア
C+B攻撃。立ったままで下段攻撃できるので非常に使える。しかも喰らうとダウンする。

●中段棒突き
連射はあまりきかないが、リーチが長いのが特徴。主に相手の突進技や飛び道具を消すのに使う。

投げ技

●ハイリフトスルー
2本の棒で持ち上げでそのまま後ろに投げ捨てる。投げた後、間合いが離れてしまうのでトドメぐらいしか使えない。

必殺技

●クロスダイビング
棒をクロスして突進する人間飛び道具。出るまでのスキが少なく技のスピードも速いところが、出した後のスキが大きいので反撃されやすい。

●ドラムショット
棒をかまえて走っていき、名前通り相手を太鼓打ちにする技。気力が減ると走る距離が短くなる。うまく使えばジャンプしている相手に当てることも可能。

●スピニングランサー
2本の棒を1本につなぎ、自ら1回転する技。攻撃範囲が狭いので倒れた相手に重ねるぐらいしか使い道がない。


1発入ると3発入ってしまう。相手の起き上がりに重ねろ。


決まったときのポーズがしぶい。

超必殺技

●ブラスターウェーブ
2本の棒から電気を前方に放つ技。出るまでにすこし充電時間があり、相手にバレやすいので気絶したときや奇襲に使うといい。

隠し必殺技

●ライジングスピア
相手を持ち上げて乱れ打ちにする技。投げ技なので相手とほぼ密着していないと使えない。投げ間合いに入っていないところで使うと気力だけ減ってしまう。

（松っちゃん）


あ〜、気力だけ減るの図。

通常技

	ジャンプ	しゃがみ	立ち（遠距離）	立ち（近距離）
弱パンチ（A）	跳び下段突き	下段棒突き	中段棒突き	中段棒突き
強パンチ（A）	ツインウェーブショット	棒足払い	マシンガンスピア	マシンガンスピア
弱キック（B）	跳び下段殴り	下段棒突き	中段棒殴り	中段棒殴り
強キック（B）	ツインウェーブショット	棒足払い	ミドルスイングショット	ネックショット



挑発

D



同時技

横振り上げ

C+A



クロスアンダースピア

C+B



投げ技

ハイリストスルー

レバー横+C



超必殺技

ブラスターウェーブ

←↙↓↘→←+A



必殺技

ドラムショット

↙→+A



グランドブラスター

↓↘→+B



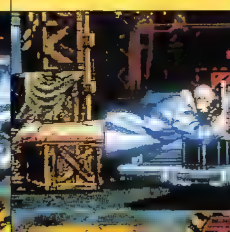
スピニングランサー

←→↘↓↙←+B



クロスダイビング

←↙↓↘→+A



隠し必殺技

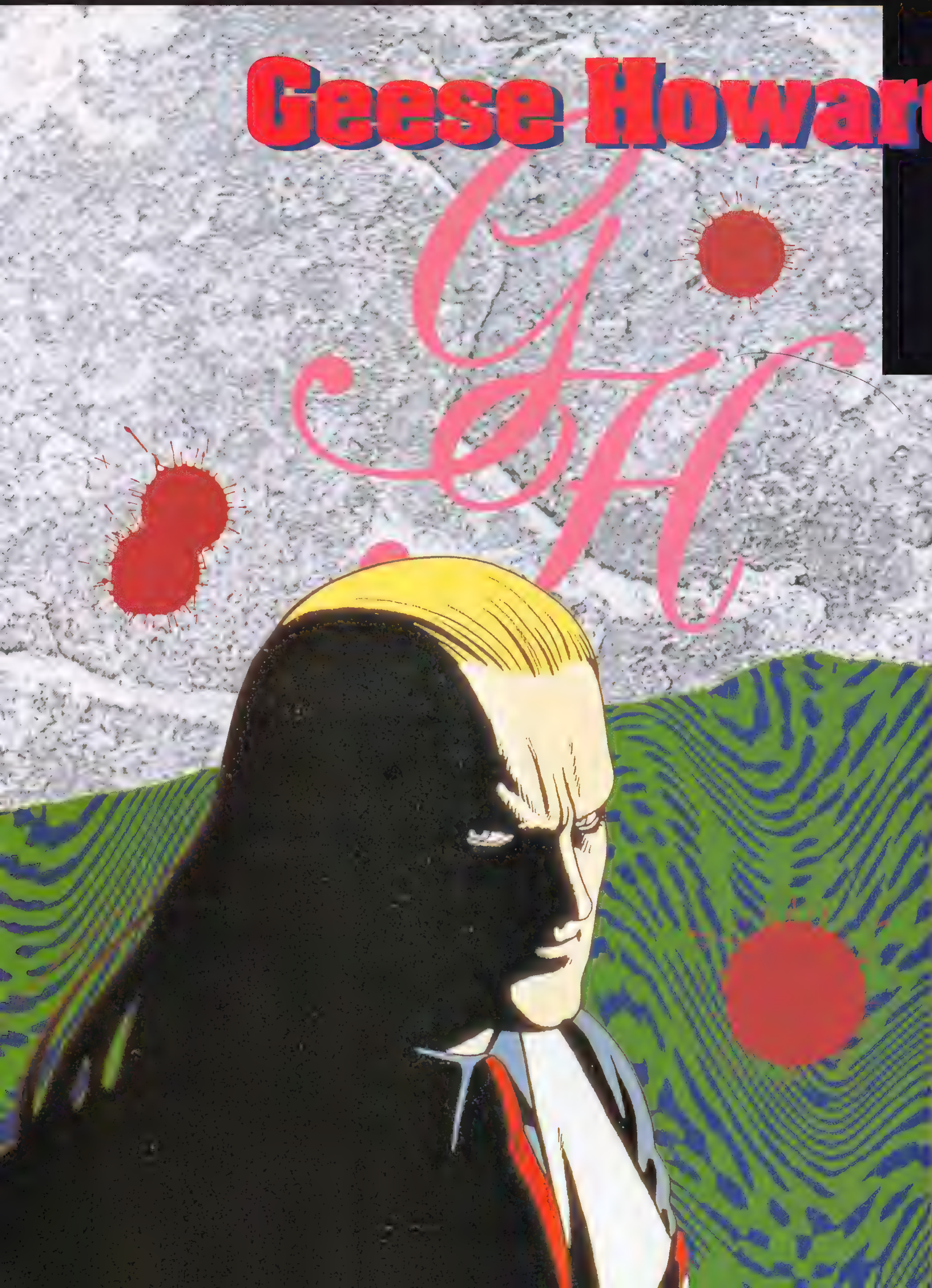
ライジングスピア

↓↘→↘↓↙←+A



ギース・ハワード

Geese Howard



ステージ



気合



音声合成

飛翔日輪斬	BUZZSAW!
勝利、パーフェクト勝利の声	DIE, YABO!
挑発	COME ON, YELLOW BELLY.

プロフィール

ギース・ハワード　Geese Howard

格闘スタイル：———
名前：ギース・ハワード
誕生日：１月21日
年齢：26歳
身長：183cm
体重：82kg
血液型：B型
出身地：アメリカ

※身長、体重は餓狼伝説スペシャルのものです。

WIN



LOSE



ギース現る

サウスタウンを裏から操る謎の組織の幹部であり、今回の大会のコミッショナーである人物：それは、若き日のギース・ハワードだったのだ。

なんと龍虎の拳2では、隠しキャラとしてギースが出てくるのだ。彼を出すには条件がある。それは、すべての試合を無敗で勝ち進まなければならないのだ。

この条件を満たしてMr.ビッグに勝つと、ついにその姿を見ることができるぞ。

一度は見る価値あり、だぞ。



Mr.ビッグを倒すと…お、なんだ…?



こんな所につれてこられて…。



ギースに会えるぞー!

通常技

●2段回し蹴り

よく中間距離で出してくる回し蹴り。

一見、中間距離で普通の蹴りを出したかと思うと、2段目がすでに、自分に命中している恐ろしい技。

技としての判定も非常に大きいので、ヘタに手を出すとやられることが多いぞ。

●アッパー

めったに使ってこないが、接近戦でアッパーキャンセル、飛翔日輪斬を出してくる。

アッパーの後にキャンセルをかけるのは必ずくる。

●スライディングキック

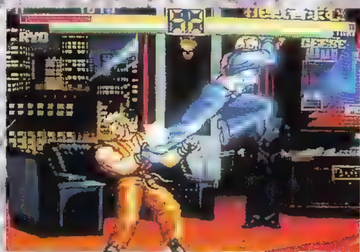
ギースの通常技のメイン武器が、このスライディングキックだろう。

とにかくスキがなく、連続で出してくるので、手におえないのだ。しかも、キャンセルで飛翔日輪斬すら出すこともある。

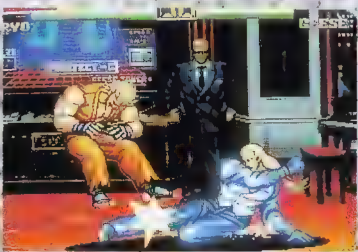
残りタイムが数秒になると、スライディングキックしか出さないモードになる。ヘタに手を出すとダメージを受けるので、ガードしていよう。



かなり速い、2段回し蹴り!



近距離からの跳び込みは、ほとんど返せない!



かなり強力なスライディング。

必殺技
飛翔日輪斬



必殺技
烈風拳



投げ



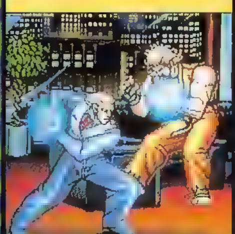
挑発



必殺技
デッドリーレイプ



必殺技
エクスプロージョン・ボール



必殺技

●烈風拳
地面を走る衝撃波を放つ技。飛び道具系。
餓狼伝説、スペシャル、龍虎の拳2と、すべてのシリーズに共通して持っている必殺技だ。
しかし、今までのシリーズ中、最強の烈風拳だろう。なんといっても速いのだ。
ギースの烈風拳連射モードになったら、まず避けることは不可能。垂直ジャンプで避けても、着地ぎわに次の烈風拳が追いついているのだ。ガードするしかないだろう。



シリーズ中、最高のクオリティーを持つ烈風拳。

しかも、気力ゲージがなくても関係なしに飛ばしてくるので、非常にやっかいだぞ。

●飛翔日輪斬
ジャンプして手を大きく振り、その閃光で相手を斬る。
これが今回のギースのメイン必殺技だ。
とにかく相手を画面の端に追い込んだら、この必殺技でガンガン削りにくる。



気力なしでも十分強い、飛翔日輪斬。

しかしこの技はガードされるとスキがあるので、そのスキを投げることもできる。だが、この技はガードする以外に防ぐ方法はあまりない。ほとんどの技が潰されるだろう。

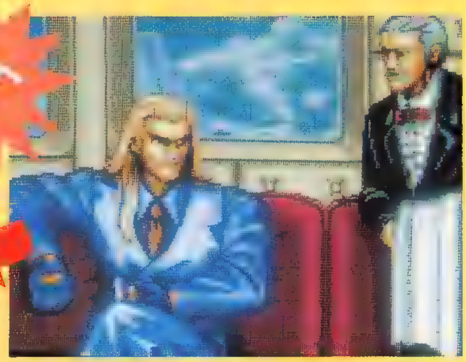
●エクスプロージョン・ボール
手に溜めた気で相手の動きを止め、そのスキに1発入れる技。
めったに見ることのできない必殺技。この技をじっくり見れた人は、かなりラッキー。いつもは関係ないところでよく出す。

●デッドリーレイブ
乱舞のようにパンチやキックを連打し、最後に気を叩きつける。
非常に強力な上に、気力が少なくても出るのが強味。1発くらうと必ず気絶するのが恐ろしい。（MOMO）



飛翔日輪斬→デッドリーレイブという連続技もやってくるぞ。

番外編 ギース様サウスタウン乗っ取り計画





餓狼伝説



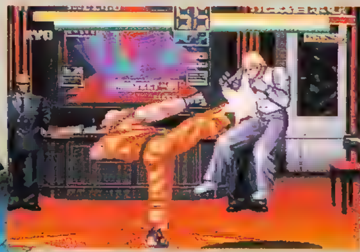
餓狼伝説スペシャル

執　事「ギース様、間もなく日本の領空に入ります。」
ギース「そうか、わかった。サウス・タウンの方はどうか？」
執　事「はっ、すべて計画どおりにことははこんでいるようです。ただ…」
ギース「ただ、どうした？いってみろ。」
執　事「はいっ、ジェフ・ボガードの事についてですが…」
ギース「そうか、私がもどってくるまで奴の動きをマークしておけ。」
執　事「おおせのままに。」
ギース「サウス・タウンがこの私のものとなるのも、もはや時間のもんだい。日本でさらなる修行をつみ最強の男となるこの私に、もはやおそれるものなどなにもないわ。ハッハッハッハッ」

MAGAZINE

春になってリニューアル 咲き誇れ!!

月2回刊になって、メスティーな奴らの行動はますます活発になってるぞ〜!





待望の月2回刊

ゲーメスト

格闘、アクション、シューティング、パズル…etc.
古今東西のあらゆるゲームに挑戦し続けるゲーメスト！
月２回刊で、攻略度２倍だ!!

15日、30日発売
定価500円(税込)

VIDEO

可愛さ ⊗（カケる） 露出度 ⊗（カケる） 色気♡ ⊜（イコール） 強さ!!

ゲーメストビデオシリーズ

エンドルフィン出まくりの今日この頃、いかがお過ごしでしょうか。さて、『ファイナルファイト』にはじまったゲーメストビデオも『龍虎の拳２』で８本目を数えます。早いものですね。ゲーメストビデオのシリーズをとおしての特徴、それは至高の攻略のあくなき探求。素晴らしいゲームがそこにある限り、魅せるプレイでサポートします。



50円切手をはって
ください。

101-

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

龍虎の拳2係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の記号	○

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.38	No.64	No.96
No.39	No.76	No.97
No.44	No.77	No.98
No.46	No.80	No.99
No.47	No.81	No.102
No.48	No.82	No.103
No.49	No.83	No.104
No.50	No.84	No.105
No.51	No.86	No.106
No.52	No.87	No.107
No.53	No.90	No.108
No.54	No.91	No.109
No.55	No.92	No.110
No.56	No.93	No.111
No.57	No.94	No.112
No.60	No.95	No.113

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌22446

キリトリ線

龍虎の拳2

大プレゼント&アンケート

●140ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望賞品番号を表側に忘れずに記入してください。

Ⓐよかったコーナーにいくつでも○を付けてください。

①龍虎の拳のすべて（P.4～）②サウスタウンに集う13人の猛者たち（P.12～）③龍虎の拳ゲーム紹介（P.66）④龍虎の拳キャラクター紹介（P.67～）⑤龍虎の拳攻略（P72.～）⑥龍虎の拳2対CPU基礎（P.80～）⑦龍虎の拳2対CPU攻略（P.80～）⑧龍虎の拳対戦攻略（P.106～）⑨データファイル（P.114～）⑩設定原画集（P.120～）⑪アイランド（P.126～）⑫アニメダイジェスト（P.136～）⑬開発者インタビー（P.138～）⑭読者プレゼント&編集後記（P.140～）

Ⓑこの本で不満な点はありますか。理由もお書きください。

［　　　　］

Ⓒ増刊号でやってほしい企画があればご自由にお書きください。

［　　　　］

Ⓓ月刊ゲーメスト増刊はどれを持っていますか？

①ギャルズアイランド　②ザ・ベストゲーム　③ストリートファイターII　④ストリートファイターIIダッシュ　⑤ゲーメストアイランド黙示録　⑥オールカプコン1991　⑦コミックゲーメスト　⑧ギャルズアイランド2　⑨餓狼伝説2　⑩最新格闘ゲーム　⑪ワールドヒーローズ2　⑫サムライスピリッツ　⑬最新格闘ゲーム2　⑭餓狼伝説スペシャル　⑮スーパーストリートファイターII　⑯最強ゲームはどれだ!?　⑰ギャルズアイランド3

Ⓔ月刊ゲーメストはいつからお読みですか？

①　　年　　月号No.　　から読んでいる

②読んでいない　③存在を知らない

Ⓕこの本の感想をお願いします。

［　　　　］

どうもありがとうございました。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込みください。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用ください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入ください。
※送料については通信販売欄をご参照ください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄　RY2

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料		
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	5	98420	金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名　株式会社 新声社 読者サービス部

料金　払込み　特殊　円

払込人住所氏名

郵便番号)(お忘れなく)

RY2

(おなまえ)(フリガナを必ずおつけください)

(おところ)(フリガナ)

—団地・アパートにお住まいの方は、部屋番号までご記入ください—

(お電話)(　—　—　)

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　(郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	5	98420

加入者名　株式会社 新声社 読者サービス部

金額　億 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

備考

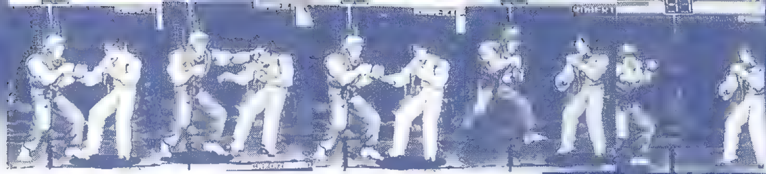
受付局日附印

攻略第1部
龍虎の拳



ゲーム紹介
リョウ・サカザキ／ロバート・ガルシア
キング／リー・パイロン
ジョン・クローリー／ミッキー・ロジャース
ジャック・ターナー／藤堂竜白
Mr.ビッグ／Mr.カラテ
龍虎の拳攻略





男の魅力爆発！
龍虎の拳ゲーム紹介

すべてにおいて斬新な魅力にあふれたゲーム、龍虎の拳。さらわれた妹ユリを助けるため、極限流の奥義が今炸裂する！

石井せんじ

龍虎の拳登場

'92年の秋、餓狼伝説に続く本格派対戦格闘ゲームとして発売されたのがこの龍虎の拳である。

龍虎の拳と言えば、迫力あるズームイン・ズームアウトによるグラフィックの魅力が思い浮かぶ。後にサムライスピリッツにも取り入れられた、このズームイン、ズームアウトという素晴らしいシステムは、龍虎の拳で始めて取り入れられたのだ。

また、操作方法で詳しく説明するが、気力・挑発システムを取り入れたのも斬新であった。他にはないゲーム性が気力・挑発システムによって可能になっている。

そして、何よりもさらわれた妹ユリを助けるという、しっかりしたストーリーを感じさせるゲーム作りが多くのファンの心を捉えたのではないだろうか。キャラはリョウ、ロバート以外CPU戦では使えないが、その分ストーリー性が強く実際に戦いながら進んでいく様子がとてもよく表現されていると思う。

すべてにおいて今までになかったタイプの格闘ゲーム、それが龍虎の拳なのだ。

ボーナスステージも、今までのゲームになかったド迫力だ。



レバーの操作方法

8方向レバーで移動、ジャンプ、しゃがみ、防御を行う。また、重要なのが素速くレバーを2回入れることによって、前方にも後方にもダッシュできる点だ。ダッシュが自由にできることにより、よりゲーム内容が攻撃的になっている。

ボタンの操作方法

龍虎の拳の操作方法は、特にボタンに独特の操作性がある。

Aボタンはパンチボタン、Bボタンはキックボタンになっている。ここまでは他の格闘ゲームと同じなのだが、離すと反応するCボタン、挑発ボタンであるDボタンの存在が龍虎の拳の特徴だ。

Cボタンは投げに使うほか、CとAを同時に押すことによってボディアッパー、CとBを同時に押すことによってローキックが出せる。C+Aのボディアッパーは、ロバートなら下ガードすることができない。これは龍虎の拳2にはない特徴である。



ロバートのC+Aの攻撃は、下ガードすることができない。

また、空中でCボタンを押すと後ろ蹴りが出せる。三角とびも直面の端についたときにCボタンを押すことによって出すことができる。

その他、三角跳の際中にレバーを上に入れると高い三角とびができたり、リョウ、ロバートは空中で2回蹴りを出すことが可能だ。これらは龍虎の拳2にはない、独特のシステムであると言える。

気力・挑発システムについて

龍虎の拳の最大の特徴であり、独創的で魅力的なシステムであると言える。

必殺技を出すと、画面上に表示された気力ゲージが減っていく。これにより、必殺技が連発しにくくなっている。そのかわり、必殺技は文字通り必殺の威力をもつ。使いまくれないかわりに、威力が強いという爽快感を味わうことができる。

気力がなくなると、技が出なくなったり弱くなってしまう。そこで、ボタンを押しっ放しにすることによって気力をためることができる。この間は動けず、ガードもできないが、気力ためはすぐやめることができる。

逆に、相手の気力を奪う技として挑発がある。挑発ボタンを押すと、バカにしたような挑発ポーズと共に相手の気力が失われる。しかし、挑発はスキが大きいため、ダウンさせてから使わないと危険が大きい。とはいえ、スキがあるからこそ面白い挑発であると思う。



Mr.カラテのためるスピードはものすごい。



挑発の隙は龍虎の拳2よりずっと大きかった。



龍虎2ではなくなった、空中での後蹴り。

文：FRS-N.O

龍虎の拳 キャラクター紹介

リョウ・サカザキ

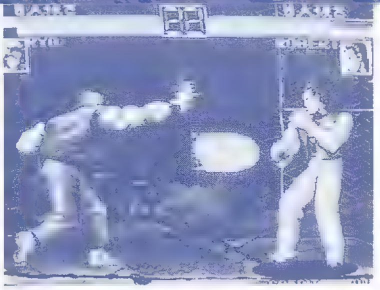


心優しき無敵の龍

極限流空手の師範で、最強の格闘家と呼ばれた「タクマ・サカザキ」を父に持つ。幼いころからタクマから厳しい修行を強いられてきたが、気弱で心優しいリョウにとってそれは、あまりにも厳しく、辛いものであった。

だが、父タクマが消息を断った後、幼い妹ユリを養うために身を投じたストリートファイトが幸いしてか、彼は肉体的にも精神的にも、見違えるほど大きく成長していくのであった。

そして今、最愛のユリを奪われた怒りが、彼を燃える「闘龍」へと変えていくのだった——。



リョウの虎煌拳は、出るのが遅いが、CPU戦で対空兵器(!!)になる。

怒りの拳が炸裂する!!

龍虎の拳の主人公。同門のロバートとは実力伯仲している。まだこのころは、一介のストリートファイターあがりだが、「キングオブファイターズ」を制して、その名をサウスタウンのリョウ・サカザキとして後の世に語りつがれてゆくほどの強者となる人物である。



龍虎1、2、餓狼伝説スペシャルの3作中で最も痛そうなリョウの暫烈拳。



飛燕疾風脚は、龍虎1でも重宝する技だ。奇しくも、1、2ともに稼ぎに使える。

ロバート・ガルシア



誇り高き最強の虎

イタリアの資産家アルバート・ガルシアの一人息子として生まれ、将来を約束され、何不自由ない生活を送っていた。しかし、彼はその縛られた生活がなによりも苦痛であった。そのため自ら家を飛び出し、極限流空手の師範「タクマ・サカザキ」のもとに弟子入りするのであった。

そして、その負けん気の強さからか、人並み外れた上達の速さで、あっという間にリョウと対等に闘えるほどになっていた。

しかし、至上を目指す彼はそれに満足せず、独自の格闘術を確立するべく、単身で旅に出るのであった。

そして戻ってきた今、彼の実力は絶対的なものといえよう。



リョウ、ロバートともに持っているビルトアッパー。龍虎1では得意技で気力を消費しない。

華麗なる蹴りが宙を舞う

だまってるだけで金と地位は手に入るのに、それをいさぎよしとせず、あえてイバラの道を行こうという根性ある外人である。

ちなみにロバートの日本語が大阪弁なのは、アルバートの雇った先生が大阪人だったかららしい。

また、秘かにリョウの妹、ユリを想っている。その気持ちはリョウに負けない。無論、格闘技でも…そう自負する。



覇王翔吼拳は驚異的!!



リョウよりも打点が低いために相手に当てやすい、ロバートの幻影脚。



キング



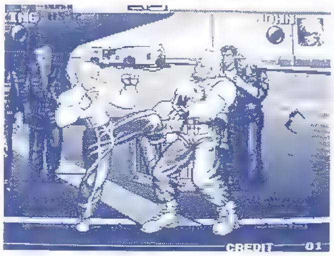
華麗なるムエタイ使い

5年前、突然サウスタウンにやってきたが、それまでの彼の過去を表すものは一切存在しない。そして彼も過去を話さない。

ただ、スリムながらも鍛え上げられた肉体と強靱なバネから繰り出されるキックの切れ味と威力はズバ抜けたものがある。この華麗な蹴り技は、タイの有名なムエタイチャンプから直伝されたのではないか、と噂する者もいる。

サウスタウンに流れてきて間もないころ、ジャック・ターナーが率いる「ブラックキャッツ」と共に、強大な勢力を誇っていたある不良グループのアジトにひとりで乗り込んでいき、自慢の蹴り技でリーダーたちを締め上げ、なんと自分自身がグループのアタマになってしまったのである。

それ以来、彼は無法の限りを尽くしていたが、ただひとつジャック・ターナーの存在が目障りで、激しく抗争を繰り返してきた。そして直接対決の日、彼はジャックの怪力の前に惜しくも敗れてしまう。手下を奪われた彼は、やむなく、ジャックのボス「Mr.ビッグ」の経営するレストラン「L'AMOR」の用心棒を務めているが、決して、ジャックとの決着がついたとは思っていない。



キングの連続技。休みなく、攻めたてるのだ!!



そのスピードは光をも超える!? 速さは全キャラ中No.1のベノムストライク。



龍虎2ではなくなってしまった跳び2段蹴り。

リー・パイロン



中国拳法の達人

幼少時代、「リー・ガクスウ」という中国拳法の達人のもとに、養子として迎え入れられた。ガクスウと共に台湾からアメリカに移民してきたため、幼いころからの父であり師匠であるガクスウから中国拳法を伝授され、60歳を超える今でも、漢方医を営む傍ら、日々の鍛練は怠っていない。その技量は達人と呼ばれるガクスウをしのぐともいわれている。

師のガクスウは、昔、極限流空手のタクマ・サカザキと死闘を繰り広げたことがあるらしいが、それ以上のことは一切、口にしない。

ガクスウは現在92歳ながら、未だその腕は衰えず現役で、サウスタウン刑務所の主事を務めている。

リー・パイロンが、なぜいつも奇妙な面をつけているのかは明らかではない。ただ、噂によると、ストリートファイトに明け暮れる毎日を送っていたころに、ある人物との闘いで顔面にひどい傷を負い、それ以来、彼は奇妙な面をつけているといわれている。

リーパイロン、鉄の爪攻撃。これは龍虎2にもある技だが…。





うっわ～!!これはキツイ。下段鉄の爪なんてのがこのころには存在したのだ。



これも龍虎2でなくなった百烈旋風脚。



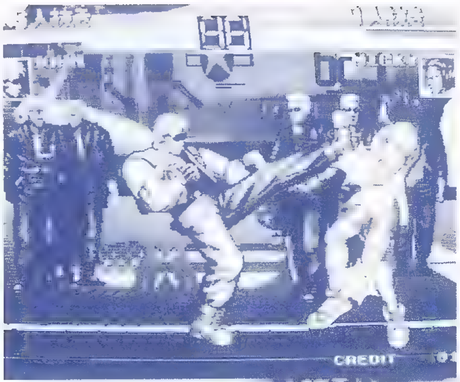


ジョン・クローリー

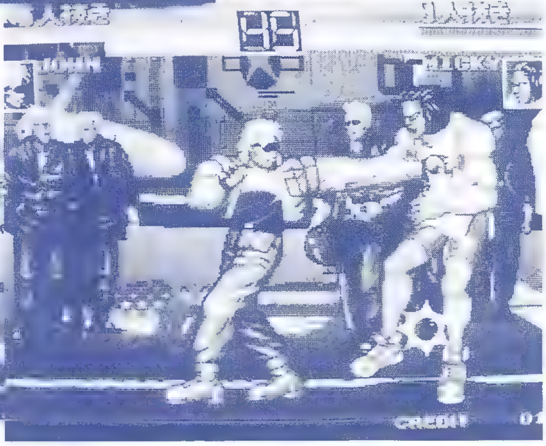
殺人マシーンの異名

当時海軍大佐だった彼は、「蒼い疾風」の異名を持つほどの名パイロットで、歴戦において数々の成功を収めた勇士であった。ある日、彼は油断した一瞬のスキに敵戦闘機の攻撃を受け墜落してしまった。しかし爆発寸前のところ、親友のジェームスが自らの命を惜しまず、助け出してくれたのである。ジョンは目に負傷したものの、幸い一命をとりとめることができた。だが、逆にジェームスは、ジョンを助けるために重大な秘密指令を無視したということで、司令官から階級を大きく格下げされてしまった。その後屈辱からか、ジェームスは退役し、ジョンの前からも姿を消してしまったのである。

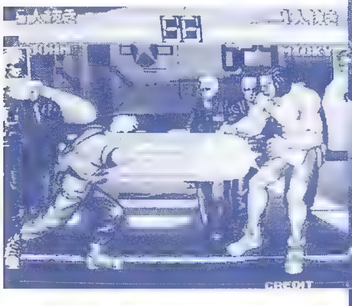
一方ジョンは、パイロットとして致命的な目を負傷したことから一線を退き、現在は海軍士官学校の教官を務めている。だが最近「彼が軍事武器を横流ししているのではないか」という噂が影で囁かれている。また彼は、パイロットとしての腕もさることながら「殺人マシーン」と呼ばれるほど武術にも秀で、特にマーシャルアーツをこよなく愛している。その腕を生かしてジェームスに恩返ししたい、と思っているが、今もまだ行方はつかめていない…。



このころからあった、ジョンのオーバードライブキック。気力がなくても削り技に最適。



実は、ジャックにオーバードライブを出すと…（以下秘密♡）。



メガスマァーシュ!!やる気満々のジョン。気力ゼロでも強力。



ミッキー・ロジャース

幻の世界チャンピオン

田舎町の貧しい家庭に生まれた彼は、幼いころから厳しい生活を余儀なくされ〝カネ〟の力をまざまざと見せつけられて育ってきた。

あるとき、街で開催されたボクシングの試合を初めて見た彼は、小さな拳を握りしめて「強くなってやる。世界チャンピオンになって大金を手に入れるんだ」そう心に誓い、ジムに通う費用を稼ぐため、必死で働いた。

しかし数年後、街で出会ったジムのコーチと称する悪どい詐欺師に、必死でためた大金を騙し取られたのである。そのときから彼の〝カネと力こそすべて〟という考えは、ますます膨れ上がっていった。

その後も夢は断ち切れず、ひとりで各地を転々とし、ストリートファイターを生業としながら自己流でボクシングを身につけていくのであった。

そんな彼にいち早く目をつけたビフ・マードックは、自分の経営するジムに入れて訓練し、ミッキーは見事アマ・チャンピオンの座に輝いた。と同時にプロとしての将来は約束されたかに見えたが…チンピラとトラブルを起こして彼を瀕死の重傷に陥らせてしまう。プロ転向の夢は一夜にして破れ、再び闇の世界へ舞い戻っていくのであった。

ミッキーには、バーニングアッパーとローリングアッパーの2種類があり、攻撃判定はどちらも強力。







対空となるとC+Aアッパー。当時、ミッキーは最強をほこっていた。





ジャック・ターナー

熊を一撃で仕止める男

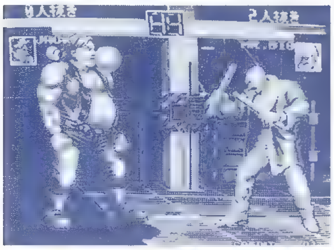
彼の怪力には、幼いころから数々の逸話がある。12歳のとき、サーカスの熊に襲われたものの、テレビで覚えたプロレス技で、一瞬にしてその熊をKOしてしまった、というエピソードはあまりにも有名だ。

その怪力から、自分はこの世で一番強いと信じこみ、不良グループ「ブラックキャッツ」を結成。あらゆる犯罪に手を染め、自慢の怪力で傍若無人ぶりを発揮し、その名をサウスタウンに轟かせていた。

しかし、そんなジャックをサウスタウンの影の実力者「Mr.ビッグ」が放っておくはずはなかった。手始めに、ジャックの手下たちの大半を大金で引き抜き、遂にはグループを解散させ、彼自身をも自分の傘下に治めようとしたのである。

当初、ジャックはかたくなにそれを拒否したが、Mr.ビッグの絶大な支配力の前に自分の無力さを知り、その傘下に入ることを決意するのであった。そして今ではMr.ビッグの悪事に加担し、裏工作をすることで金をもらうという不本意な生活を送っている。

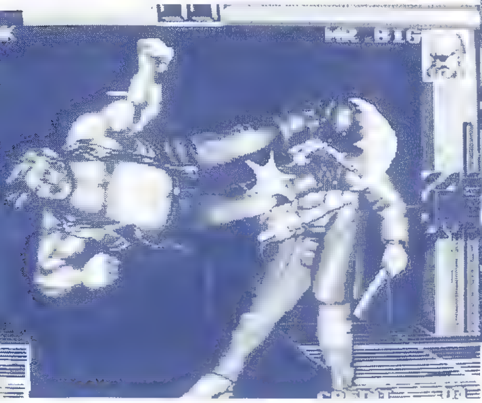
だが、いつの日かその権力の座を手中にすることを、心に誓っていた。



「ヒュ〜ッ、バァン!!」ジャックの挑発。かなり頭にくるぞ。



極ナックルパート。実は減りはバカにならないが…。



ジャックの技は、外すとスキの大きい必殺技が多い。これも当たってはいるが…。



藤堂竜白

日本古武術の伝承者

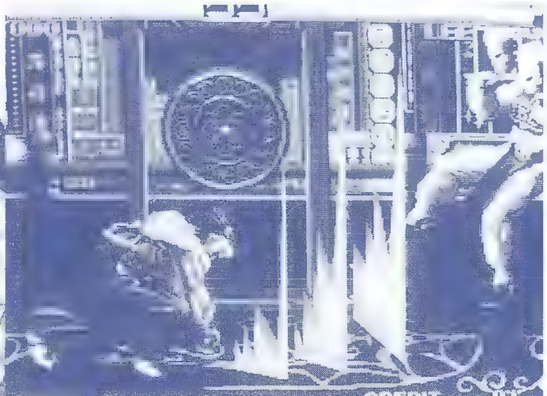
古来より伝わる、日本古武術の伝承者である彼は、それを自分自身の代で途絶えさせないため、そしてその力を広く世界に知らしめるため、単身アメリカへ渡り、このサウスタウンの地にたどりついたのである。

しかし、そこで見たものは、己の古武術をはるかに越える素晴らしい格闘技の数々であった。より強い格闘家となることを決心していた彼は、伝統にとらわれず、様々な格闘技の良さを古武術に取り入れて、最強の武術を完成させようと考えた。そして街へとび出し、来るもの拒まずの闘いを始めるのであった。

数年後、様々な格闘家との闘いから、彼らの技を自分なりにアレンジして独自の闘い方を築き上げてゆくのであった…。

彼はその昔、日本で古武術の道場を経営していたことがある。しかし、その繁栄は長く続かなかった。

ある日、極限流のタクマ・サカザキとの闘いに破れ、それをきっかけに道場はすたれ、遂に道場を閉鎖するハメになったのである。もしかすると、彼がアメリカに渡ったのは古武術のためだけでなく、タクマを追い、復讐するためだったのかもしれない。



龍虎2では出番のない藤堂。人気だけは高かったのにねえ。



実は、対戦では強いほうだった藤堂。暴れるともう止まらない…。



礼に始まり礼に終わる。龍虎3こそは…!!（笑）





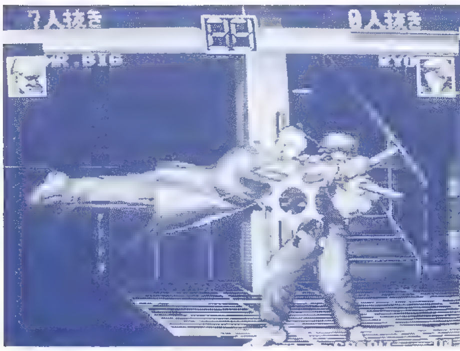
Mr.ビッグ

サウスタウンの影の実力者

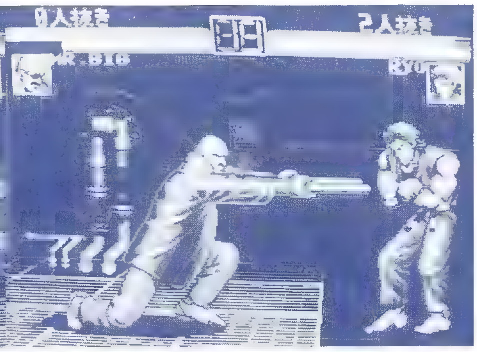
元陸軍特殊部隊大佐だったらしいが、その経歴のほとんどは謎に包まれている。

彼が得意とするのは棒術で、一説によると特殊部隊時代に現地の部族から伝受してもらったのではないかと言われている。本名のイニシャルは、「J」…。

ビッグはサウスタウンで開催されるストリートファイトの総元締め。金にものを言わせて悪事の限りを尽くしていたが、ただひとつ、金をつんでも思い通りにならない、リョウに苛立ちを覚えている。



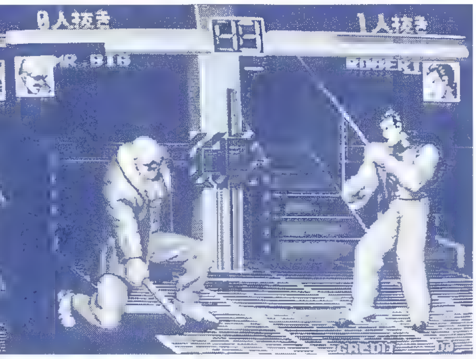
フライングクロスアタックは素早いが、気力を減らしてしゃがめば…。



対戦でMr.ビッグまで来ないと彼を使うことはできない。



ビッグの対空技。彼は背が高いので、性能的に強いクラスに入る。



グランドブラスター。龍虎1ではビッグはジャンプできないという特異なキャラだった。



Mr.カラテ

不敗の格闘家

本名、年齢はもちろん、すべてが謎につつまれている。「不敗の格闘家」と呼ばれ、過去彼に勝った者は1人として存在しない。

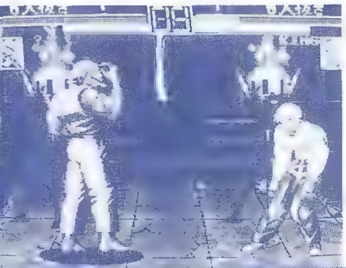
ただ、互角に闘うことのできた人物が1人だけいたらしい。彼の胸には、今でもそのときの大きな傷が残されている。

果たして不敗の伝説を破ることができるのだろうか…!?

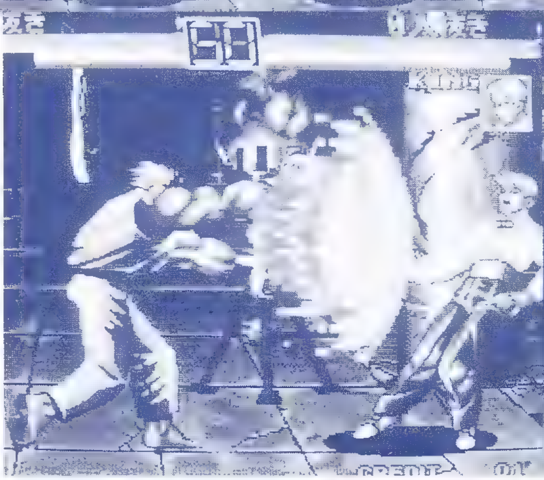
なんと、リョウ&ロバートよりスキの小さい飛燕疾風脚。



Mr.カラテの挑発。CPUはなかなか手強いぞ。



ダッシュを駆使した戦法はカラテの得意とするところ。一瞬のスキをついての暫烈拳だ





なんと、Mrカラテは覇王翔吼拳まで撃つことができる。



龍虎の拳 ストーリーモードパーフェクト攻略法

目指せ！全キャラパーフェクト。練り上げたパターンで100万点は目の前だ。

石井せんじ

挑発して気力を減らせ!

龍虎の拳では、気力のある、ないとでは必殺技の威力が大幅に変わってくる。それはCPUも同じだ。
そこで、CPUの気力を減らせれば、とても負けにくくなる。確実に勝ちにいくなら気力を減らすのがよい方法だ。
しかし、挑発はスキが大きく、このスキに必殺技を喰らっては意味がない。そこで、虎煌拳や立ち蹴りなどで、相手を倒してから挑発していくとよいだろう。

虎煌拳で攻めろ!

龍虎の拳の飛び道具、虎煌拳はとても威力が強い。間合を離して虎煌拳を出しているパターンがかなり有効だ。
そのため、虎煌拳を連発する場合が多くなってくるが、たいてい相手はくらうと倒れてくれる。そこで、虎煌拳を出したらボタンをそのまま押しっ放しにして、倒れている間にできる限り気力を回復するようにする。ここがポイントだ。こうすれば、気力がなくなりにくく楽にゲームを進めていくことができる。
虎煌拳の次に重要な技が立ち蹴りだ。これは対空技として強力で、空中で技を当てれば必ず転んでくれる。他に使う技といえば跳び蹴りや足払い、暫烈拳くらいだ。これだけの技を使えば、充分CPUを倒していくことができる。ただし、その分敵の性質を理解しないと、逆に難しいゲームと言えるかもしれない。
さて、それではストーリーの順に、出てくるキャラ別の究極パーフェクトパターンを紹介していこう。

藤堂竜白

間合いを離して虎煌拳で戦う。近寄られてしまったら、立ちCパンチ（ボタンを離したときに反応する）でダウンさせよう。



虎煌拳の連打。これが基本だ。

ジャック・ターナー

気力を減らしてスーパードロップキックを誘うパターンと、虎煌拳をメインに使い近づかれたら一気に倒すパターンの2つの方法がある。
まず、スーパードロップキックを誘うパターンを紹介しよう。スタートしたらすぐしゃがんで、スーパードロップキックを誘う。スーパードロップキックが来たら、しゃがみパンチでタイミングよく返そう。
スーパードロップキックが来ない場合は、ダッシュして近づいてくるはずだ。ダッシュしてきたときは、必ずジャンプしてくるので立ち蹴りで落とす。落としたあと、後ろに間合があれば後に下がり、虎煌拳を一発撃ってジャックにガードさせてからしゃがむ。こうして再びスーパードロップキックを誘うのだ。



しゃがんで待ち、ダッシュしてくるようなら次にジャンプするはず。



そしてしゃがんで、スーパードロップキックを誘う。しゃがみパンチで返そう。



立ち蹴りで倒したあと、起き上がりに虎煌拳を重ねておく。

画面の右側につまったら、立ち蹴りで落としたあとすぐジャックを跳びこして右端に行ってしゃがむ。このとき、ジャックがダッシュせず歩いてきてしまったら、すぐ後ダッシュして間合いを離し、しゃがむ。気力があれば虎煌拳を出してもよい。基本は、間合いを離してしゃがみ、スーパードロップキックがジャンプを誘うことだ。
次に、虎煌拳パターンを紹介しよう。スタートしたら、レバーを左に入れて少し下がってから虎煌拳を撃つ。一歩後に下がるのがコツ。
ジャックに当たってダウンしたら、そのままボタンを押しっ放しで気合をためる。ジ



ャックが気絶していたら、すぐ2回連続して挑発してもよい。

ガードされたら、一歩下がって虎煌拳を撃つのを繰り返し、画面の端まで行く。近寄られたら立ちガードしよう。

立ちガードしていると、そのうち、足を前に突き出しながら滑ってくる蹴りを出してくる。この蹴りをガードしたら、すぐ踏みこんで立ちCパンチを当てよう。すると、次にたいていスライディングキックが来る。

スライディングを先読みして画面端でバックジャンプして、跳び蹴りを当てよう。そして、そのままレバーは左上に入れっ放しにして、上り蹴り・降り蹴りの空中2段蹴りのラッシュをかけよう。これでジャックの体力は半分以上なくなり、一気に勝てる。



立ったまま滑って蹴るキックが来たら…



ガードしてから立ちのCパンチを入れる。





するとスライディングが来るので逃げ蹴りを当てよう。

リー・パイロン

スタート直後にちょっと後に下がると、たいていジャンプしてくる。そこを立ち蹴りで落として、起き上がりに虎煌拳をめりこませよう。タイミングが重要だ。

虎煌拳を当てたらそのままボタンを押しっ放しにしてため、気力を回復しつつ起き上がりに再び虎煌拳を撃つ。これを繰り返そう。

気力がなくなったら、立ちガードで待つ。蹴りで突っこんできたら、ガードして投げよう。鉄の爪は気力があれば暫烈拳・幻影脚で、なければ三角跳びで逃げる。

この他、起き上がりに跳び蹴りから足払いや、暫烈拳・覇王翔吼拳にもよく当たってくれる。

銀の爪は三角跳びで逃げるか、気力があれば暫烈拳だ。

キング

スタート直後、すぐ暫烈拳を出してベノムストライクを吸収しよう。一回でもベノムを吸収したら、すぐ挑発を連打して気力を一気にゼロまで減らす。跳び2段蹴りがきたら、暫烈拳で落としたあとすぐ下がって再び暫烈拳を出そう。

キングの気力がゼロになったら、気力を回復して虎煌拳連打だ。近づかれたらしゃがみガードして、跳んだら立ち蹴りで落としていく。



スタート直後に暫烈拳。ベノムストライクを吸収して気力を奪え。

ミッキー・ロジャース

足払いで追いつめていく方法と、虎煌拳を撃つパターンがある。

足払いパターンは、足払いを出しつつ画面の端に追いつめていく。画面端に追いつめたら、足払いがぎりぎり当たらない位置で足払いを連打していればよい。ミッキーがジャンプしてきたら、あせらずくぐって投げてしまおう。

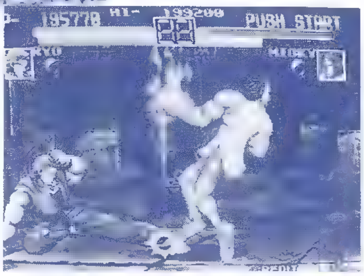
虎煌拳パターンは、スタート直後にしゃがんで待つ。跳んできたら立ち蹴りで落とし、すぐ挑発して虎煌拳を撃つ。

その後は気力をためるが、このときミッキーが近づいてきたら足払いを当てよう。また、ミッキーが気力をため始めたら、虎煌拳を撃とう。まず相討ちにはならない。虎煌拳を当てたあと、間合が離れていたら挑発しても大丈夫。

このミッキーの気力を満タンにさせず、気力をためようとするところに虎煌拳を当てるのがコツだ。



ミッキーが気力をため始めたら虎煌拳だ。



近づいてきたら足払いを当てて少しずつ体力を減らそう。

ジョン・クローリー

気力を奪うのでなく、一気に倒したほうがパーフェクトは取りやすい。

スタートしたら、少し後に下がって高い三角跳（レバーを上に入れる）をする。フライングアタックが来たらしめたもの。空中で蹴り落とし、少し後に下がって起き上がりに虎煌拳をめりこませる。

もう一度起き上がりに虎煌拳を当ててたら、ダッシュで近づいて暫烈拳を起き上がりに重ねる。また倒れるから、跳び蹴りを重ねて投げればパーフェクトだ。

スタート直後が決まりにくいので、しゃがんでメガスマッシュを小パンチで消して跳ぶまで待っていてもよい。ジャンプしてきたら立ち蹴りで落として虎煌拳をめりこませていく。

パターンが崩れたら、跳び蹴りを当てて着地で投げ、ダッシュで近づいて再び跳び蹴りから投げてはめるのがよい。



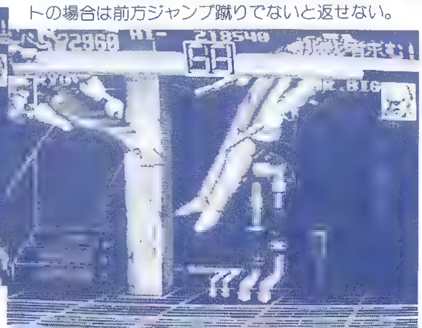
スタート直後は少し下がって三角跳びの蹴りを当てる。



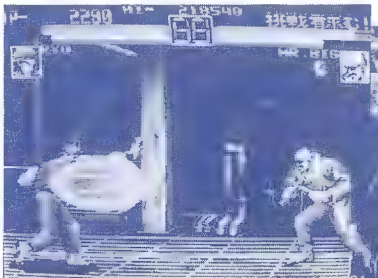
起き上がりに虎煌拳を2回、次に暫烈拳を当てる。

Mr.ビッグ

まず、スタート直後にレバーを入れっ放しにして、バックジャンプしよう。このとき、ビッグが棒で跳んできたら、空中で蹴り落とす。そして後に下がって起き上がりを虎煌拳で攻めよう。これを3回繰り返す。



スタート直後にバックジャンプ蹴りを出す。ロバートの場合は前方ジャンプ蹴りでないと返せない。



倒れたら起き上がりに虎煌拳をめり込ませる。

3回めの虎煌拳を当てたあと、ビッグの気力が黄色以上だったら画面の左端でしゃがんで待つ。誘われて棒で跳んできたら、かわして投げよう。虎煌拳を起き上がりに撃てばパーフェクトだ。

ビッグの気力がなかったら、何もせずに立ったまま待つ。ビッグが気力をため始めたら、



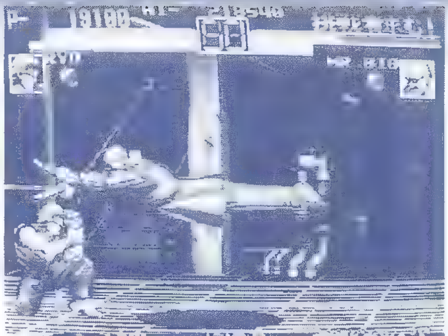
満タン近くまでためさせて、しゃがもう。誘われて跳んでくるから、かわして投げることができる。気力をためずに近づいてきたら、近づいてくるところを足払いで追い返す。すべての技が足払いで止められるはずだ。

　スタート直後の跳び蹴りが当たらなかったら、少し後に下がってからしゃがむ。誘われて跳んできたら、投げてパターンにはめよう。

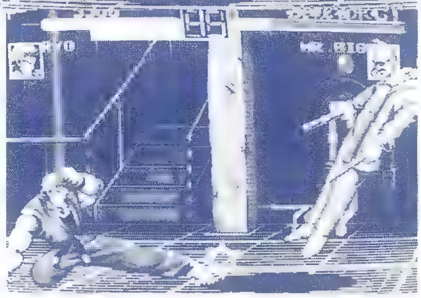
　一番問題なのが、気力がある状態でビッグに近寄られてしまった場合だ。こちらも気力があれば、虎煌拳で間合を離し、しゃがんで誘えばよい。

　こちらの気力がない場合は、奥義、"ブッとしゃがむ"を使う。

　Mr.ビッグは近づいてきて、技を出すときに必ず一瞬後に下がる。このとき、微妙に間合が離れるので、その一瞬を逃さずにしゃがむのだ。こうすると、誘われて飛んでくることが多い。また、この瞬間にしゃがみ小パンチを出すと、回転アタックが来てしまっても止められる。ただし、小パンチのタイミングを少しでも間違えると、今度は棒で飛んでくるときに当たってしまうので注意しよう。



離れてしゃがむと、棒で飛んでくるからくぐって投げよう。



気力がなくなれば、ビッグの攻撃はすべて足払いで止められる。

Mr.カラテ

　一見とても強そうだが、しゃがむと跳んできてしまうので立ち蹴りで落としていけばよい。これが基本。

　スタート直後はしゃがんで待とう。虎煌拳を出してきたら、しゃがみパンチで消す。跳んできたら立ち蹴りで落とし、挑発してすぐ虎煌拳を出す。

　気力がなくなってしまえば怖くない。カラテが気力0の虎煌拳を出して、ために入ったらすぐ追いかけよう。間合が近づくとカラテは気力をためることができなくなってしまう。

　また、挑発して気力を減らさなくても、しゃがみ小パンチでカラテの飛び道具を消すことを常に注意していればよい。そうすれば、挑発のかわりに気力をためることができる。



まずしゃがんで待ち、虎煌拳が来たらしゃがみパンチを合わせよう。



跳んできたら立ち蹴りで落とす。これが基本。



起き上がりには、必ず虎煌拳を出して間合を離す。間合が離れれば虎煌拳を出されない。

BONUS GAME

ビールビン割り

　タイミングが勝負だが、3回目はなかなか難しい。スタートしてすぐ1回目でピッタリ合わせるのが通。

氷柱割り

　体力が増すだけでなく、パーフェクトボーナスも高くなる。ハイスコアを狙うなら、3回とも氷柱割りを選ばないといけない。

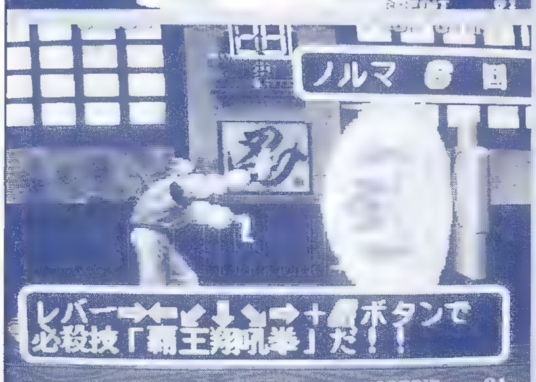
　まったくボタンをたたかないと、リョウのびっくりした顔と変な音楽が聞ける（笑える）。

超必殺技伝授

　規定回数覇王翔吼拳を使うとCPU戦で使えるようになる。ここでは意味はないが、他の必殺技も出せる（龍虎乱舞は無理）。







攻略第2部 龍虎の拳2



対CPU攻略
対CPU基礎
リョウ・サカザキ
ロバート・ガルシア
ユリ・サカザキ
タクマ・サカザキ
ジョン・クローリー
キング
如月影二
ジャック・ターナー
リー・パイロン
ミッキー・ロジャース
テムジン
Mr.ビッグ

対戦攻略
リョウ・サカザキ／ロバート・ガルシア
ユリ・サカザキ／タクマ・サカザキ
ジョン・クローリー／キング
如月影二／ジャック・ターナー
リー・パイロン／ミッキー・ロジャース
テムジン／Mr.ビッグ

龍虎の拳2

探してみれば、これが意外にあるもんだ。

龍虎の拳2
連続技・連係技の書

ゲームの性格上、連続技という概念はそれほど強いものではないが、確かに存在する。それに加え、有効なコンビネーションもかなりあるぞ。しかと見るべし。

リョウ・サカザキ ロバート・ガルシア タクマ・サカザキ

このゲームの中では、リョウ、ロバート、タクマの3人には比較的多くの連続技がある。まずは、この3人をまとめて見ていこう。

立ちアッパー→暫烈拳〔幻影脚、翔乱脚〕

最も有効と思われるのがこれだ。立ちアッパーとは近距離時の大パンチ（A）のことで、いわば連続技の基本ともいえる通常技である。

リョウとタクマは安心して使えるのだが、ロバートの幻影脚に限っては、攻撃判定が出るまでの時間が長いため、入らないキャラが多い。よって使わないほうが無難。

また、リョウに関しては、アッパーの前にジャブ（小パンチ）を1発加えた3段攻撃が可能だ。入力操作が少し難しくなる上、ジャブが入ったからといってダメージ量が大きく変わるわけでもないためやや自己満足的なものといえそうだが、余裕があれば狙っていこう。

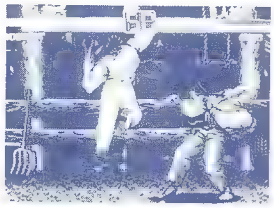

まず大パンチ。すぐにコマンド入力してやろう。


おお～2段だぜい。この優越感はちょっとしたものだ。

立ちアッパー→ビルトアッパー

本来ならば狙ってはいけない連続技である。ビルトアッパーは2発当たる技だが、立ちアッパーから出すと、よくても1発、そして多くの場合は空振りしてしまうからである（相手が倒れるのはビルトアッパーの2発目）。つまり、無防備で相手の目の前に着地することになるのだ。


アッパー、そして


ビルトアッ…あれ？スカってしまうう。


しかし2P側（いる側でなくコンパネ）ならばきちんと入る。謎だ。

しかし、ある条件のもとでなら、3段攻撃にすることができる。その条件とは、2P側でやるということなのだ。

なぜかこのゲームでは、1P側が2P側に攻撃したときよりも、2P側が1P側に攻撃したときのほうが連続技が入りやすいのである。ゆえに、自分が2P側でリョウかロバートを使っているときならば、この連続技を心おきなく使うことができる。それにしてもなぜなんだろう？

何らかの通常技→龍虎乱舞

いわゆるキャンセル乱舞である。これはかなりひどい。通常技はガードされてもかまわないわけだし（大系統の技ならばほぼ自動的に入る）、特に大足払いからキャンセルすると、大足を当てた場合、相手の起き上がりに重ねておくことができるため回避不能。とにかく超強力だ。


大足払いがヒットお、つまり自動的に…。


乱舞も入ってしまう。あまりにも強力。

このほかにも、立ちアッパー→コマンド連続技（コンビネーション）も一部連続技になる。とどめの一撃に使ったりするとよい。

なお、気力なし状態だと、サムライのように通常技キャンセル通常技が可能になる。特にタクマのアッパー→アッパー→大キック（翔乱脚）が強力。

また、これらの連続技をジャンプ攻撃からつなぐことも可能だが、つなぎが難しいので練習が必要だ。

（C・LAN）

ユリ・サカザキ

ジャンプ大キック→百裂ビンタ

2段とはいえ強力。ジャンプ大キックは引きつけて当てる。めくりや、超低空大キック（立ちガード不可）から入れることもできるぞ。ビンタのコマンド入力は空中ですましておけ。

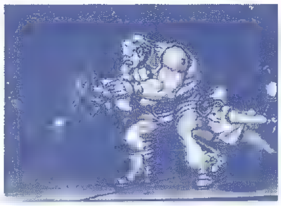
ジャンプ大キック→小足払い×1～3→大足払い

お手軽かつ超強力。大キックは引きつけて当てる。小足払いの回数は着地したときの相手との距離によって異なる。
地上戦でも近くで小足を当てたら大足も入ることを憶えておいて損はしない。

ジャンプ大キック→立ち大パンチ（キャンセル）→百裂ビンタ

決まるのはジャックと影二のみだが、決まれば体力の半分近くを奪い、必ず気絶させることができる（気絶→気絶も可能）。ジャンプ大キックはめくりで、なおかつ超低空で当てなければならないので、ズームアップ時の画面端～端ぐらいの間合いから跳び込みジャンプが頂点を過ぎたぐらいの瞬間にBボタンを押し、ユリの「えい」が聞こえたら


ここだ！ここでBボタンを押すのだ！


この時点で既にAボタンは押されている。

Bボタンを離し、即Aボタン、これで着地と同時に勝手に大パンチが出るのでキャンセルして百裂ビンタ。


満タンからで、このくらい減る。ピヨってるし…。

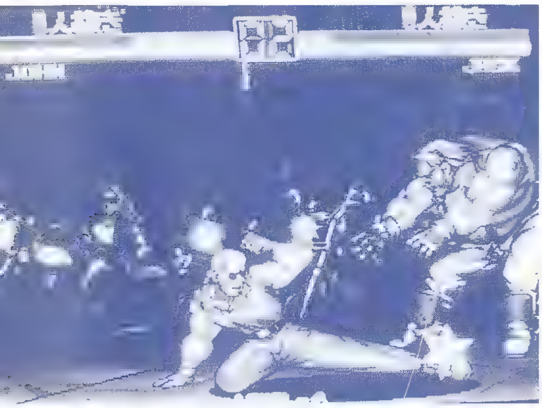
失敗しても、たいていジャンプ大キック、百裂の2段は入るので狙っていけ。（Scho小杉）

ジョン・クローリー

ジャンプ小キック→大足払い

技がつながりにくいジョンにとっては、これは貴重な連続技だ。攻撃力はないものの、相手を転ばすことができるという魅力がある。
ジョンは連続技がほとんどないのだが、コマンド連続技のオーバードライブキックが使えるのでそう苦にはならないと思う。気力がなくても出せるので、バシバシ使っていこう。（SIVA）


跳び込みは小キックで。打点はかなり低めに。


着地後、すぐ大足払い。攻撃力は申し訳程度…。


とにかくオーバードライブでガンガン押していこう！


大足払い→オーバードライブで1セットが基本。

キング

ジャンプ大キック→小足払い（キャンセル）→トラップショット

ジャンプ大キックは思いっきり低く当てること。ジャンプ大キックから小足払いにつなぐのが難しい。要練習。


これくらい低い位置で当てよう。

スライディング（キャンセル）→立ち大キック（キャンセル）→立ち大キック

通常技にキャンセルをかけて通常技につなぐのがポイント。気力ゲージが赤のときにトラップショットのコマンドを入力しても、通常の立ち蹴りになることを利用する。具体的に言うと、スライディングキャンセルトラップショットを出すつもりでコマンド入力すればよい。するとスライディングをキャンセルして立ち蹴りにつながる。即座に同じことを繰り返せば、立ち蹴りから立ち蹴りがつながる。
気絶から気絶になってしまう恐ろしい連続技だ。


まずはスライディング。この時点では、すでにトラップショットの入力は終わっている。


すると、立ち大キックがつながる。さらにもう1発、立ち大キックが入るぞ。

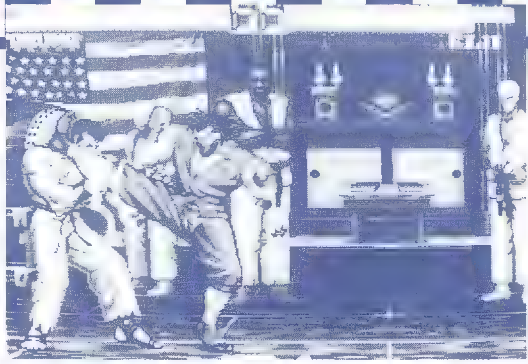
実用的なものでは、しゃがみ大パンチ→トラップショット、しゃがみ大パンチ・トルネードキックがある。（ぴぐ）

如月影二

ほかのキャラ同様、影二にも「これだ!」という連続技がない。ただし相手を押さえこむだけなら、それなりにいいものがいくつかある。

近距離立ち大キック→如月流連拳脚

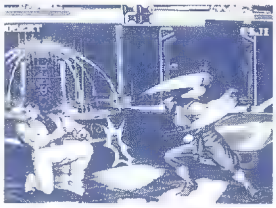
たいしたダメージはあたえられないが、相手からしてみれば「いったいいつまで続くんだ〜」と思いたくなるくらい、長くまぎらわしい連係技だ。反撃を受けづらいという点でも、バカにしてはならない技といえる。



いったいどれが必殺技なのか?

近距離立ち大パンチ→流影陣

流影陣のかわりに斬鉄波か霞み斬りでもいい。これも相手が反撃しようとするとHITする。



流影陣は出るのが早く使いやすい。

ローキック→斬鉄波 or ローキック→気孔砲

これは相手の判断がいいと反撃を受ける危険がある。



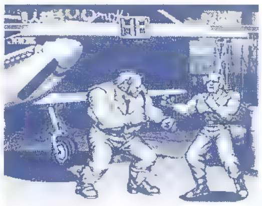
ローキックにキャンセルをかけると時間差で出る。

どちらにしても、相打ちオッケーでいくなら斬鉄波、あとあとのことを考えるなら流影陣でいこう。(KAL)

ジャック・ターナー

立ち大キック(キャンセル)→スーパードロップキック小

ジャックの連続技は、基本技から基本技に続くものもなく、(小パンチから小パンチなど)本当にこの連続技しかないだろう。



まず用意して〜と。

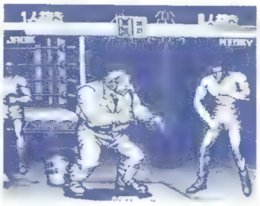


いっせーの。



どおうりゃ〜!

しかもこの技は、画面端でしか入れることができないので、使う場所を探してしまう。しかしこんなに使いづらい技でも威力の方はピカ一なので、チャンスがあれば試して見る価値はあるぞ。(MAN)



ねっ♡すごいでしょ。

リー・パイロン

はっきりいって、リー・パイロンにはほとんど連続技はない。よって、連続技よりは連係技のほうが多くなってしまうが、勘弁してほしい。

しゃがみ小パンチ→鉄の爪

入れるのは、かなり難しいが、一応連続技になる。が、失敗して鉄の爪をガードされると反撃されるので、注意しよう。

立ち大パンチ→百裂拳

一番妥当な連続技。簡単な上に、かなり減らせる。ただし、気絶した相手などのほかには、入れるチャンスがない。



爪で引っかいて…。



百裂拳で吸い込む!これが一番。

華中猛襲脚→華中鷹爪激

連続技ではなく、連係技。猛襲脚の後に手を出そうとすると、よく当たる。

このときは気力が少ないほうが、やりやすいかもしれない。



ヒョッヒョッと連続技の後に…。



華中鷹爪激で攻める。手を出せば当たるよー。

近距離立ち大キック→百裂拳

これも同じく、手を出そうとすると、吸い込むことが多い。立ち大キックにキャンセルをかけているわけではないので、反撃されることも少しあるぞ。

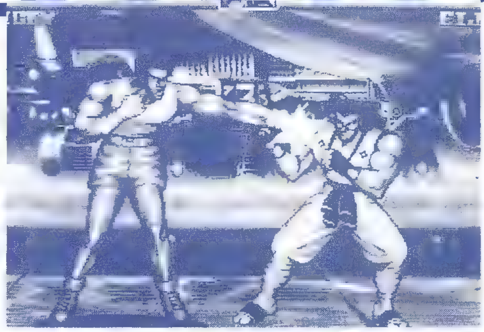
ほかには、これといって連続技や連係技はないが、必殺技と通常技をうまく使えば、色々とできるだろう。(もも)

ミッキー・ロジャース

残念ながらミッキーにはこれといった連続技はない。そのかわり、狙って価値がある技を紹介しよう。

立ちジャブ×2→クリンチ

ミッキーの「使える技」のひとつ、クリンチを絡めた技。立ちジャブ2発は、連続で入る。



このジャブは2発連続で入る。

立ちジャブ2発→ローリングアッパーを何度か撃ってから挑戦すれば、決まる確率は高いだろう。

ダッシュから突然出してもいいが、決まる確率は低いだろう。



意表をついてダッシュ!!

跳び込み大パンチ→しゃがみ大パンチ→バーニング

手数こそ出ないが、最も確実に相手を固めることができるので、利用価値がある。（TOSHI）



バーニングの方がローリングより固めやすい（気力あり）。

テムジン

ジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ

打点をかなり低めにしなくてはいけないが、2段が入る。



かなり低めにドカッ!!

なぜか、しゃがみ小パンチの後、次の小技に続かないが参考までに一つ。



シュバッこれで終わり。

蒙古烈波砕弾（削り）→蒙古雷爆弾か蒙古大車輪投げ

この技は、超必殺技の投げという大きな削りから必殺技の投げといった極めて威力の高いものだ。画面端でしか入らない上に、使うチャンスも少ない。これを実戦で使っている人がいたらかなりの強者だろう。（MAN）



わしの超必殺技ダスー!!



わしの投げダスー!!

Mr.ビッグ

マシンガンスピア（立ち大パンチ）→ドラムショット

近距離でマシンガンスピアを当て、キャンセルをかけてドラムショット。マシンガンスピアを近距離で当てなければならないため、実用度は低い。

3段にはならないが、クロスアンダースピア（C+B）・ドラムショットのほうが狙いやすい（Mr.ビッグのC+B攻撃は当てても相手は倒れない）。

どちらにせよ、ドラムショットをガードされると確実に反撃をくらうので注意しよう。

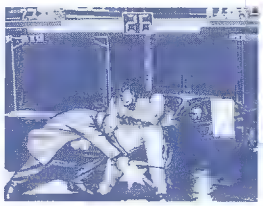


このぐらいの距離でないと連続技にはならない（これより近ければ可能）。

クロスアンダースピア（C+B攻撃）→ライジングスピア

この技の利点は、クロスアンダースピアが当たろうが、ガードされようがおかまいなしにライジングスピアをきめられることだ。

逆に欠点は、ライジングスピアをきちっとキャンセルで出さないと、間合いが離れて空振りしてしまう。



こうならないように注意。

対戦で、気力が満タンならスピニングランサーをガードさせてのライジングスピアが非常に有効。スピニングランサー自体1発目が入れば、3発目まで入る（その場合相手は倒れる）上に、ガードさせてしまえばライジングスピアは、ほぼ回避不可能になるからだ。



これをガードさせてしまえば…。

Mr.ビッグの場合、連続技を狙うというよりも、いかにしてライジングスピアにつないでいくか、が重要になるであろう。（DS－1）

龍虎の拳2

対CPU戦　攻略の基本

CPU戦を戦う前に、もう一度基本をチェック。新しい発見があればクリアはもうすぐだ！

石井ぜんじ

龍虎のCPU戦の基本方針は、大きく分けてふたつある。一つは、各キャラの持っている固有の必殺技を使い、強引に一方的に攻め切ってしまう方法。もう一つは、CPUの動きのアルゴリズムを読んで、ジャンプなどを誘って返し技で戦っていく戦法だ。

敵のアルゴリズムを知り、自分の強力な戦法を知れば十三戦危うからず。基本をまず確認してからCPUに挑め！

基本その1 必殺戦法をマスターせよ！

せっかく12人いるキャラの中から選んでいるのだから、そのキャラの特性を知らないと意味がない。キャラによって、対CPUにとても強い必殺技がたいていあるので、それを探して戦法の中に組み込んでいくのが大切だ。これは、各キャラの対CPU攻略のページを参考にしてほしい。

CPUに強い必殺技は、たいていただ単に出しているだけで喰らってくれたり、無条件でガードしてくれたりする。気力が減っても同じように喰らってくれることが多いので、ひたすら同じ必殺技を出しまくるのが有効な方法だ。

リョウなら飛燕疾風脚、ジャックは極ナックルパートやスーパードロップキック、キングのトルネードキック、ジョンのレッグボマーやフライングアタック、影二の流影陣や骨破斬り、Mr.ビッグのグランドブラスターやドラムショットがCPUに強い必殺技と言える。

また、必殺技でなくても投げ技の強いキャラは一方的にはめられる。テムジン、ジョン、Mr.ビッグはジャンプ小パンチやキックが空中でずっと出ているため、投げはめがやりやすい。特にミッキーは、クリンチしたあと起き上がりにまたクリンチするというはめパターンが使える。

このように、龍虎の拳2のCPUは普通に技を出すと痛い返し技を喰らうが、中にはとても有効な技や戦法があるのだ。まずキャラ別に、その戦法を知ることがとても重要なことと言える。



影二は必殺技を連打してはめられるキャラが多い。



ローリングアッパーで転ばせ、起き上がりにクリンチ。ミッキーの必殺パターン。

基本その2 アルゴリズムの弱点を突け！

強力な戦法がないキャラの場合は、CPUの弱点を突いていかなければならない。たいていのキャラには、どこかに弱点がある。

気力をゼロに減らした場合、間合を離して挑発すると跳んできてしまうというのが弱点の一例だ。ともかく気力を奪ってしまえば、そのキャラに対して確実に勝つことができる。

また、技をガードさせたり気合をためたりすることによっても技を誘うことができる。あらかじめCPUの出す技とタイミングが読めていれば撃墜するのは難しくない。この場合、CPUの気力ゲージの量によって動きが変わるので、その点には注意しよう。

それでは、キャラ別にくわしく技の誘い方や気力の減らし方を説明していこう。

各キャラ別 ワンポイント対策

VS リョウ

大足払いをガードさせるとたいてい虎煌拳を出してくる。これを小パンチで消して気力を減らしていく。

気力がなくなってから大足払いをガードさせると、今度はジャンプしてくる。そこを対空技で落としていこう。



大足払いをガードさせ、虎煌拳とジャンプを誘っていく。

VS ロバート

立ち大キックをガードさせるとジャンプしてくる。これを対空技で落としていく。対空技で落とした直後に挑発すると、虎煌拳を出してくる。こうして気力を減らしてもよい。



立ち大キックや立ち大パンチでジャンプを誘う。

VS ユリ

間合を離して気力をためると、虎煌拳を2連発してくる。こうして気力を減らすことが可能だ。

気力が減ったら、気力をためると今度はヒップアタックを出してくる。ガードしてから大足払いなどが決まる。また、気力がない状態で大足払いをガードさせても、ヒップアタックを誘うことができる。

さらに、気力のない状態で離れて挑発するとジャンプしてくる。対空技で落として再び挑発でとばせて、パターンにはめることが可能だ。

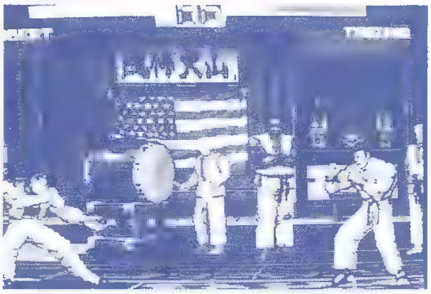


気力をためると虎煌拳を出してくるのを利用しよう。

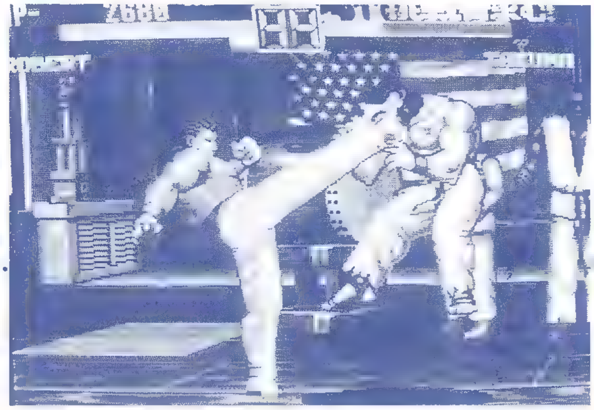
VS タクマ

倒したり投げたりしてすぐ挑発すると、タクマは起き上がりに飛燕疾風脚を出してくる。これを前もって予測して、バックジャンプでかわす。そして着地と同時に投げて再び挑発する。この繰り返しで気力を奪える。

気力がなくなってから投げて挑発すると、今度はタクマはジャンプしてくる。対空技で落としていけばはまってくれる。



気力を減らしてから、間合いを離して挑発しよう。



するとジャンプしてくる。対空技で落としてまた挑発だ。

VS ジョン

近づいてくるところに立ち大蹴りを当てるとジャンプ大キックをしてくることが多い。これをくぐって投げるとができる。また、足払いをガードさせるとレッグボマーで飛び越えてくることが多いので、くぐって攻撃を入れられる。

VS キング

近づいてきたところに、当たるか当たらないかのところで垂直ジャンプ大キックを出す。次にジャンプで跳んでくるので、くぐって投げたり技を当てていくことができる。

また、スタート直後に技を出さずにジャンプして跳び込むと、じっとしているのでその間に1回挑発ができる。気力がゼロになったあと端に追い込んで足払いを出すと、ジャンプしてくる性質もある。くぐって投げよう。



垂直ジャンプ大キックを出すと、次に誘われてジャンプしてきてくれる。

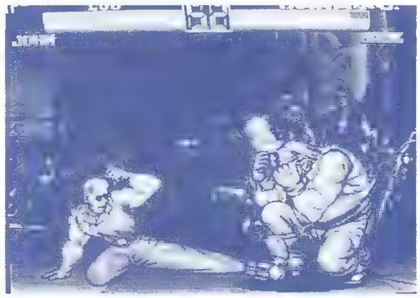
VS 影二

気力がなくなると、挑発するとジャンプしてきてしまう。対空技で落とすか、くぐって投げることができる。

スタート直後、歩いてきたところにローキック、足払いなどが決まりやすい。

VS ジャック

大足払いをガードさせると跳び蹴りをしてくる。倒れてしまい隙が大きいので、そこに技をたたきこもう。



大足払いをガードさせれば、跳び蹴りをしてきて勝手にころんでくれる。

VS リー

キャラごとに違うが、何らかの技（飛燕龍神脚やテムジンの大キック）をガードさせたり出したあとに挑発すると鉄の爪を出してくる。これを落とそう。

また、いったん足払いでころばせると、起き上がりに少し遅らせて足払いを出せば連続して足払いではまりやすい。気力がなくなったあとは、足払いをガードさせると立ち大キックで突っこんでくる。ガードして投げを狙おう。



立ち大キックを出したあと、挑発すると鉄の爪がくる。

VS ミッキー

立ち大パンチ、キックなどを当てると、ローリングアッパーを出してくる。そこにすぐ突っこみ系の必殺技を出すと当てることができる。また、必殺技のかわりにジャンプ小キックなどで跳び込み、投げてしまってもよい。

VS テムジン

バックジャンプすると、誘われて竜巻撃を出してくる。着地したら竜巻撃の空振りのスキに技を決めよう。

また、垂直ジャンプの攻撃に弱い。垂直ジャンプ大キックなどを出すと、大パンチを出してきて喰らってくれることが多い。



バックジャンプで竜巻撃を誘う。これだけ知っていればまず負けない。

VS Mr.ビッグ

スタート直後から、バックジャンプの三角とびをすると、ビッグはグランドブラスターを出したあと、前方ジャンプしてくる。この前方ジャンプをくぐって投げよう。

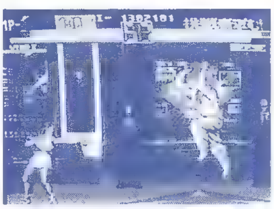
気力がゼロになったら、間合いを離せば気力を回復してくれる。また、気力がゼロの状態で離れて挑発するとジャンプしてくるので、それを対空技で落としていってもよい。



バックジャンプの三角跳びをすると、ジャンプしてきてくれる。

VS キース

立ち小パンチを連打するとジャンプしてきてしまうという性質がある。そこで、対空技で落として再び小パンチ連打で跳ばせるのを繰り返す。必殺技で落とすと倒れてしまい、パターンにはまりにくいので通常技で落としたほうがいい。



いったん倒してから小パンチ連打するとはまりやすい。

最強の格闘者、それは…

リョウ・サカザキ

極限流の真の奥義は、飛燕疾風脚だったのか?本当に使える必殺技だ。使わない手はない。

石井ぜんじ

リョウ・サカザキは極限流の後継者であり、この物語の主人公でもある。CPUを相手にしたときにも、その強さは充分に発揮される。

特に強いのが、飛燕疾風脚である。飛燕疾風脚を爽快に当てまくりながらCPUをなぎ倒そう。

基本その① 飛燕すかし投げ

飛燕疾風脚は速く、鋭いので、たいていのCPUはガードしてくれる。そこで、なおも出し続けると、どんどんガードさせ続け、しまいには空振りしてCPUの手前に着地することになる。

そうしたら、そこをすぐ投げてしまい、再び飛燕疾風脚を出す。これをひたすら続けるのが、飛燕すかし投げパターンだ。

このパターンはかなり使えるキャラが多い。リョウ以外を使うと攻略が難しい、タクマ、リーをはじめ、テムジン、MrBIGに有効だ。気力を減らせば、ユリ、キングにも使える。これはおトクだ。

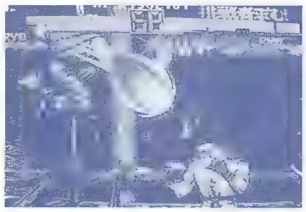


飛燕疾風脚の気力がゼロになり、空振りして手前に落ちるまで出し続ける。

基本その② 投げてから虎煌拳で気絶させろ

投げるチャンスがあったら、できるだけ速くコマンド入力し、投げ終わった直後に虎煌拳を出そう。相手はたいてい虎煌拳に当たって気絶してくれる。それを再び投げてもいいし、覇王翔吼拳でもいい。

気絶させる条件は、投げた相手が受け身をとらないことと、虎煌拳の気力ゲージが緑であることだ。これを知っていると、クリアがとても楽になるはずだ。



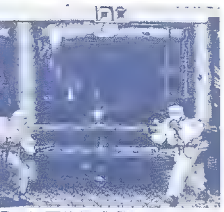
その直後に垂直ジャンプ空中虎煌拳が当たる。

各キャラ別ワンポイント対策

VS リョウ 大足払いで誘え!

大足払いをガードさせ、虎煌拳を誘う。虎煌拳を小パンチで消して気力を減らす。

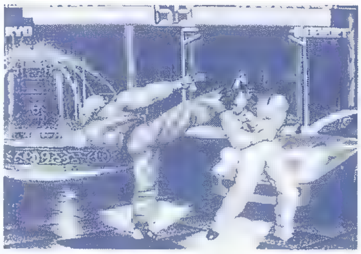
気力がなくなったら、大足払いをガードさせると今度はジャンプしてくる。ここを飛燕疾風脚や立ち大蹴りで落としていこう。気力を回復しようとしたらすぐ挑発すればよい。



…タート直後に挑発してもよい。

VS ロバート 立ち大蹴りで跳ばせろ!

近づいてきたら立ち大蹴りをガードさせる。するとジャンプしてくるので飛燕疾風脚や立ち大蹴りで落としていく。すぐ挑発してもいい。この直後に龍撃拳を出してくるが、これは小パンチで消そう。ロバートの気力がなくなったら、大足払いをガードさせたほうがジャンプしてきやすい。



立ち大蹴りでジャンプを誘う。

VS ユリ 気合をためて誘う

飛燕疾風脚をガードさせてから気合をため、ユリの虎煌拳を誘う。そしてユリの気力をゼロにして同じようにすると、ヒップアタックがくるので、これをガードして足払いを決めていこう。気力を減らしたうえで、飛燕すかし投げを狙っていってもよい。

また、スタート直後に飛燕疾風脚を出すと百烈ビンタに負ける可能性がある。スタート直後は垂直ジャンプから空中虎煌拳を出してもよい。ガードすれば雷皇拳がくるので、ジャンプ小キックで落としてから飛燕疾風脚を出す。



跳んできたら飛燕疾風脚だ!

VS タクマ すかし投げで楽勝

飛燕すかし投げに見事にはまる。これだけでパーフェクトが可能だ。スタート直後のみは、覇王至高拳を警戒して様子を見たほうがいいだろう。

VS ジョン 飛燕疾風脚をぶち当てろ!

間合いを離して飛燕疾風脚を出すと、必殺技を出そうとして喰らってくれる。ジョンの気力がなくなるまでは、このパターンが通用する。

少しひきつけて飛燕疾風脚を出すと、今度はガードする。しかし、その直後フライングアタックを出してきて、当たらず目の前に着地してくれる。ここを投げて、虎煌拳を重ねて気絶させてもよい。



遠間で出せば必ず飛燕疾風脚が当たる。



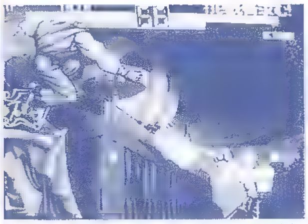
近間で出すとガードされるが…。

VS キング
気力を減らすまでが複雑


目の前に落ちたジョンを投げとばせる。

スタートした直後に技を出さずにジャンプで跳び込み、着地で挑発する。そして、すかさず垂直ジャンプから空中虎煌拳を気力がなくなるまで出し続ける。
するとキングはベノムストライクやトラップショットを空振りして、気力がゼロになるはずだ。そこで飛燕すかし投げにもっていく。ちなみに、気力ゼロの飛燕疾風脚をガードしたあとは跳び蹴りをしてくる。ここは飛燕疾風脚を出さず、跳んできた着地を大足払いで転ばせよう。


技を出さずにとびこみ、着地で挑発する。


その場からやみくもに垂直ジャンプ虎煌拳の連打。ベノムストライクはジャンプでかわせる。

VS 影二
空中虎煌拳の出番

スタートしたらバックジャンプしながら空中虎煌拳を出しまくる。こうすると影二は流影陣で返そうとして、気力を減らしてくれる。
こちらの気力がなくなる頃には、影二の気力も少ないはず。そこで挑発すれば、影二は誘われてジャンプしてくる。そこをくぐって投げるか、対空技で落としていく。その後は挑発して跳ばせて落とすのを繰り返そう。


バックジャンプ空中虎煌拳の連打で気力を奪え!

VS ジャック
スキが多すぎるぜジャック!

大足払いをガードさせれば、次は跳び蹴りをしてくる。投げて虎煌拳を起き上がりに重ね、気絶させよう。飛燕疾風脚や、アッパーキャンセル暫烈拳などをたたき込んでもいい。
また、近づいてくるところを大足払いで転ばせるだけでもかなりいける。スタート直後は、スーパードロップキックを警戒してバックジャンプするのが安全。

VS リー
すかし投げ強し!

飛燕疾風脚すかし投げがとても役立つ相手だ。ひたすら飛燕疾風脚を出し、気力がなくなって手前に着地したらすかさず投げる。これだけだ。

VS ミッキー
いろんな倒し方が楽しめる

スタートしたらレバーを入れず、何もしないで突っ立っていると、ミッキーがジャンプしてくる。ここをくぐって投げて、起き上がりに虎煌拳を重ねて気絶させよう。ミッキーの体力、気力がかなり少なくなるまでは、このパターンが有効。
また、近づいてくるところに立ち大パンチをガードさせてすぐ飛燕疾風脚を出したり、C+Bをガードさせてすぐ虎煌拳を出しても楽に勝つことができる。


レバーにもボタンにも触れずにいると、ミッキーは跳んでくる。ラッキー。

VS テムジン
やはりすかし投げ

飛燕疾風脚すかし投げが実に有効。これだけやっているのが確実な戦法と言えるだろう。

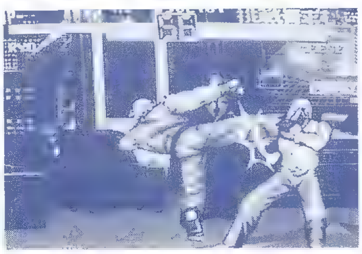


VS Mr.ビッグ
よ!おまえもか

飛燕疾風脚すかし投げがこれまた有効。あのビッグでさえ、これでほぼ完璧にはまってしまう。問題なし。

VS ギース
飛び道具を重ねろ!

スタートしたら飛燕疾風脚をすぐ出し、烈風拳を出してくるところに当てて倒そう。そして気力をためると、ギースはジャンプしてきてしまう。そこを立ち大蹴りで落とそう。大蹴りで落としたら、すかさず立ち小パンチを連打。これでギースはまた跳んでくる。そしてこれをまた大蹴りで落として小パンチ連打…というように繰り返していく。
また、立ち大蹴りで落としてすぐ虎煌拳や覇王翔吼拳を出すとよく当たってくれる。パターンの中に組み込んでいくと楽しいぞ。

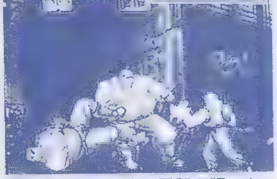

ギースに近づかれたら、飛燕疾風脚を2回出すと1回ガードして、2回目に当たってくれる。

最後に一言

リョウは、飛燕疾風脚を中心に組み立てていけば、比較的楽にクリアできるキャラである。覇王翔吼拳をとどめに使って、楽しく勝ち抜こう。

BONUS GAME

超必殺技で気持ちよく決めたいなら、最初に超必殺技伝授をマスターしよう。点数狙いなら、体力鍛錬の行だ。
体力鍛錬の行は、C+Aのアッパーを使っていくのがいいだろう。


C+Aをうまく使って敵を吹っとばせ!

足の長いイタリアン
ロバート・ガルシア

決定的な戦法のないロバート。ち密なパターンでパーフェクト勝利を狙え！

石井ぜんじ

ロバート・ガルシアは、リョウ、タクマと一見同じ性能に感じられるかもしれない。しかし、飛燕疾風脚の軌道が低いため、しゃがみ小パンチで返されるキャラが多い。ジャック、影二など、空中投げをされてしまうキャラもいる。
それだけに、しっかりCPUの動きに合わせてち密なパターンを作っていくことが必要となってくる。パターンを組み立てていければ、全キャラパーフェクトも不可能ではないのだ。

基本① やはり強い飛燕疾風脚

小パンチで返されやすいと言っても、確実にガードしてくれるジョンのようなキャラもいる。このような相手には飛燕疾風脚を連発し、気力ゼロになって手前に着地したら投げてしまえばよい。いわゆる飛燕すかし投げだ。リョウ、キングは気力を減らせばすかし投げができるようになる。
また、飛燕疾風脚は対空技としても使える、威力も強く、やはりメインに使っていける技だ。

基本② 実は使える飛燕龍神脚

喰らっても倒れてくれないので、一見使えなさそうな飛燕龍神脚。しかし、返されにくく確実に間合いが離れるので、パターンに組み込みやすい。とりあえず間合いを離すときに使える技だ。

基本③ オーソドックスな戦法が有効

いったん投げたら起き上がりに龍撃拳を撃って気絶させたり、気力をゼロにして挑発し、跳ばせて落とすというパターンが基本となる。他キャラでも使えるこのようなパターンがやはり有効だ。

各キャラ別ワンポイント対策

VS リョウ 大足払いをガードさせろ

大足払いをガードさせると虎煌拳を出してくることが多いので、立ち小パンチを連打して消そう。この繰り返しで気力を減らしていく。
気力がなくなったら、飛燕疾風脚を出しても返そうとしてこない。そこで飛燕疾風脚をすかしてから投げるパターンが通用する。大足払いをガードさせ、ジャンプを誘って落としていってもよい。



リョウの気力がなくなったら飛燕すかし投げができる。

VS ロバート 立ち蹴りを当てる

近づいてきたら立ち大蹴りをガードさせよう。そうするとたいていジャンプしてくるので、飛燕疾風脚や大蹴りで落とそう。
ロバートの気力を奪うなら、大蹴りで落としたあとすぐ挑発するといい。ロバートは着地すると龍撃拳を出してくるが、これは小パンチ連打で消せる。
気力がなくなったら大足払いをガードさせたほうがジャンプしてきてくれやすい。

VS ユリ 龍神脚から気合をためろ

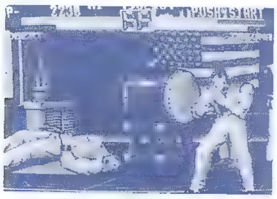
スタートしたら後ろへ下がってジャンプしてくるのを待つ。ジャンプしてきたら、C+Aで落として挑発しよう。
そして、その直後に垂直ジャンプから飛燕龍神脚を出す。ユリがガードして間合いが離れたら、気合をためよう。するとユリは虎煌拳を出してくるので、これを小パンチやジャンプでかわしてユリの気力を減らす。
ユリの気力がなくなったと きに再び龍神脚から気合ためを行うと、今度はヒップアタックを出してくる。これをガードして足払いを入れていこう。これを繰り返す。



飛燕龍神脚をガードさせて間合を離す。

VS タクマ 投げて挑発

スタート直後は後ろに下がって様子を見る。近づいてきたら飛燕龍神脚をガードさせ、ジャンプ小キックで跳び込み強引に投げてしまおう。
倒したら起き上がりに挑発して、バックジャンプする。タクマはたいてい起き上がりに挑発に反応して飛燕疾風脚を出してくるので、ジャンプですかして着地で投げよう。
これを繰り返し、気力がゼロになるとタクマは今度は挑発でジャンプしてくる。くぐって投げるか大蹴りで落とそう。



跳び蹴りから投げかダッシュ投げでとにかく転ばせる。

VS ジョン ひたすら飛燕疾風脚

ジョンの気力のあるうちは、飛燕疾風脚に対してガードしかしてこない。そこで、飛燕疾風脚を連発して、空振りしたら着地すぐ投げてしまう飛燕すかし投げが有効だ。
これだけで楽にパーフェクトが取れるが、ジョンの気力が赤くなると飛燕疾風脚を喰らいながら突っこんでくるようになる。このときはこちらの気力がないと、飛燕疾風脚を出しても強引に近づかれてしまうので注意しよう。

VS キング 龍神脚から挑発

スタートしたらすぐ技を出さずにジャンプで跳び込み、着地したら挑発する。この間キングはぼーっとしているはずだ。
そうしたらすぐ垂直ジャンプから飛燕龍神脚をガードさせ、間合いを離して着地で挑発する。そうしたら再び垂直ジャンプから飛燕龍神脚を出す。この繰り返しで気力をゼロにする。



タートした瞬間からレバーを
れっ放しで跳込む。



飛燕龍神脚で間合を一気に離す。着地で再び挑発する。



着地したらすぐ1回挑発する。

気力がなくなったら、飛燕疾風脚すかし投げで楽に勝てるだろう。

VS 影二

挑発で跳ばせる

スタートしたら少し歩いて右へ進み、影二が近づいてくるところにローキック（C+B）の攻撃を当てて転ばせる。そのあと、少し後ろに下がって挑発しよう。
　すると、影二はジャンプしてくるのでこれをくぐって投げる。投げたら再び挑発してくぐって投げよう。
　気力がゼロになればしめたもの。同じパターンを繰り返してよいが、ジャンプを立ち大蹴りで落としていっても楽に早く倒せる。大蹴りで落としたら、もちろんすぐ挑発でジャンプさせよう。

VS ジャック

超ドロップキックに注意

スタート直後はバックジャンプしてスーパードロップキックに備えよう。歩いてきたら大足払いをガードさせ、ジャックの跳び蹴りを誘う。
　跳び蹴りをガードすれば、あとはその大きなスキをついていくだけだ。飛燕疾風脚や幻影脚を決めていってもよいだろう。キャンセル必殺技は、連続技にならなくても喰らってくれることが多いので狙ってみよう。

VS リー

スタートが肝心

スタートした瞬間に跳び込んで飛燕龍神脚を当てる。ガードさせたら、すぐ着地で挑発。すると、リーはほとんど鉄の爪で突っこんでくるはずだ。鉄の爪が来たら、バックジャンプしてから立ち大蹴りで落とす。そしてもう一回挑発すると今度はジャンプしてくるので、着地寸前を足払いで転ばせる。
　こうなれば、起き上がりに足払いを少し遅らせて重ねるだけでよい。ガードされても立ち大蹴りで突っ込んできてしまうので、ガードしてから投げるようにしよう。



まず飛燕龍神脚をガードさせよう。



着地したらすぐ挑発。鉄の爪が来たらバックジャンプでかわして立ち大蹴り。



すぐ挑発すると、今度はジャンプしてくる。大足払いではめよう。

VS ミッキー

飛燕疾風脚で華麗に勝て

スタートしたらレバー、ボタンに触らずじっとしていると、ミッキーはジャンプしてくる。ここをくぐって投げよう。起き上がりに龍撃拳を重ねれば気絶させられる。
　気絶させたら、気力がゼロになるまで挑発する。そうすれば、飛燕疾風脚すかし投げが可能になる。
　また、近づいてきたところに立ち大パンチをガードさせ、飛燕疾風脚を出せば気持ちよく当たってくれる。これでも華麗に勝てるぞ。ミッチーの気力がなくなったら、このパターンは使えない。大足払いで気力をためさせよう。

VS テムジン

垂直ジャンプ蹴りに弱い

バックジャンプして竜巻撃を誘い、そのスキに飛燕疾風脚などを決めていくのがよい。ただし画面の端につまってしまうとテムジンの竜巻撃を出すタイミングがずれてしまい、喰らってしまうことがある。このようなときは三角跳びをするか、C+Aで倒して位置を入れ替えよう。
　また、垂直ジャンプ大キックだけでも簡単に勝てる。竜巻撃を誘ってから垂直ジャンプ大キックを連続して決めよう。1回当てたあと、少し右に歩いてジャンプするのがコツ。

VS Mr.ビッグ

三角跳びで誘え

スタートしたらレバーを入れっ放しにしてバックジャンプして三角跳びをする。すると、ビッグはグランドブラスターを出したあとジャンプしてくる。そこをくぐって投げよう。これを繰り返す。
　このとき、ビッグは受け身をたいていとるが、たまにとらないことがある。このときを逃さず起き上がりに龍撃拳を重ねて気絶させよう。気絶させたら、覇王翔吼拳などの大技をたたきこもう。

VS ギース

小パンチで跳ばせる

スタートした瞬間に飛燕疾風脚を出そう。たいてい烈風拳で返そうとしてくらってくれる。そしてそのまま気力を回復するとギースはジャンプしてくるので、それを立ち大蹴りで落とす。
　そうしたら、すぐ立ち小パンチを連打しよう。ギースはまたジャンプしてくれるので、それを立ち大キックで落とすのを繰り返す。これで楽にパーフェクトがとれるだろう。ロバートは極限流仲間ではCPU戦が難しい方だが、これでばっちりOK。全キャラパーフェクトを目指せ!



飛燕疾風脚でまず転ばせよう。



気力をためるとジャンプしてくる。立ち大蹴りで落としていく。

BONUS GAME

スコアを狙うなら体力鍛錬の行のみだが、気持ちよさを味わうなら超必殺技伝授を先に選ぼう。
　体力鍛錬の行では、遠距離立ち大キック、C+Aの倒れるアッパーが一撃で相手を倒すことができる。



最後の1人は飛燕龍神脚でとどめをさそう。

これ読んで、みんなで言おー「よゆうっち」

ユリ・サカザキ

空中投げ、通常技、必殺技…すべての技を使いこなし美しく勝つのだ！

scho小杉

ユリは一見、初心者向けキャラに見えるが、突進系の必殺技がなく、投げを使えないことが対CPUを難しくしている。
　しかし各キャラ別のパターンさえつかめばスマートかつ楽に進める。めざすは1コインノーミスクリアだ。

大足パターンとは？

CPUを一度転ばし、近くで立って待ち、起き上がった直後に大足を出すと、何か技を出そうとしたところを転ばせられる。タクマ、リーには一度決まれば、まず最後までくらいつづけてくれる。

対空技はいづな落とし

地上投げは使えないが空中投げが対CPUでも超使える空中投げ。その使い方のコツを少々。まずは受け身がとれず、投げた後、間合いが離れる。これは長所といえる。投げた後は挑発したり、パターンと間合いを調節しよう。
　そして相手の伸ばした手足にも投げられ判定があることもおぼえておこう、つまり、相手が技を出してくるときには早めに、技を出さずに跳んでくるときにはひきつけてCボタンを押すようにしよう。


相手が技を出していればこんな離れていても吸う。

各キャラ別ワンポイント対策

VS リョウ　おにーちゃんまで…尻にまどわされる兄

スタートしたら、大足をガードさせ、キャンセルせずに、リョウが動くタイミングを見計らって、雷煌拳。リョウは虎煌拳か空中虎煌拳を出してくるがどちらもかわしつつ雷煌拳を当てることができる。
　これを一回やっておけば、大足をガードさせた後の空中虎煌は水平にしか撃ってこなくなる。空中虎煌拳は無視して虎煌拳のみ小パンチで消そう。
　こうして気力ゼロにすれば、あとは対ジャックと同じく、尻をガードさせて三角跳びを誘っての空中投げが最後まで決まる。


何かにとりつかれたかのように虚空を攻撃する兄。

VS ロバート　手かげんしてくれてんの？ロバートさん

ロバートが近づいてくるのを待ち、ぎりぎり当たるぐらいの間合いで遠距離立ち大パンチを出し、ガードさせる。
　すると必ずキックで跳び込んでくるので空中投げ。これだけで勝てるぞ。


このようにガードさせる。必ず跳んでくるぞ。

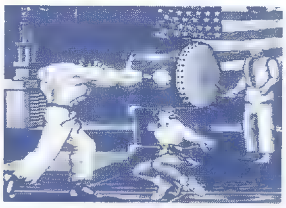
VS ユリ　そんなにヒップに自信があるの？


気カタメで尻を誘いここで砕破だ。

　とにかく相手の気力をゼロにするまでが勝負。ラウンド開始時に翔吼拳を撃ってきたらラッキー。跳び越して大足をいれろ。そうでないときは大足をガードさせ小パンチ連打で2発1セットで撃ってくる虎煌拳を消して、気力を消耗させる。相手の気力を0にしたらこちらも虎煌拳、ビンタなどで気力を減らし、離れて気力をタメて尻を誘い、砕破などで返していけばOK。

VS タクマ　おとーさんのバカ大嫌い！

とにかくつらい。こちらの技はすべて、出してから、ガードさせてからの反撃が間に合ってしまい、返される。
　一度転ばせてしまえば大足パターンがほぼ最後まで決まるのが唯一の救い。大足がガードされたらキャンセル雷煌拳、これもガードされても続けて雷煌拳で必ず当たる。


疾風脚や正拳を出そうとして大足を喰らってくれる。

VS ジョン　ほんとに軍人？弱いじゃん

気力が多いうちは、大足をガードさせ、一瞬しゃがんで待ち、レッグボマーを誘い空中投げを決める。しゃがんで待っていればレッグボマーをすかせるので、後ろから大足でも可。気力が少なくなったら、ジョンの起き上がりに立ち小キックを密着して重ねてガードさせ、即大足で転ばせられる。これのくり返しだけでOK。


このようにレッグボマーを空中投げ。

VS キング　砕破で跳ばして大足で落とす？

しゃがみ小パンチでベノムを消せばキングは気力をタメ始めるハズ。キングは気力をタメている最中、ほぼ必ず大足が入る。ここから大足パターンに持ちこめるが、より安全にいくのなら次のパターンがいい。
　起き上がりに砕破をかさねガードさせる→すぐに垂直ジャンプ小キック（早め、空振りでもガードされても可）→跳び込んできたキングをくぐ

って大足。これをくり返す。より効率的にいくなら、くぐって大足のかわりにしゃがみ大パンチを使う。

VS 影二
ユリ「こっちこっち」影二「おのれ!小娘」

スタート直後から、ほぼ大足パターンが決まるが、途中から決まらなくなることが多いので、2、3回転ばせたら雷煌拳で流影陣を誘ったり、転ばせたときに挑発するなりして気力を減らし、離れて挑発すると跳び込んでくるので、空中投げだ。投げたら即挑発で、続けて跳んできてくれるぞ。

VS ジャック
私のヒップに見とれてたの?

スタートしたら1キャラ分だけ前進し、尻（遠距離立ち大キック）を出すとガードした後、三角跳びをしてくるので空中投げ。これのくり返しだけだ。体力が点滅しだすと



この後、必ず三角跳びでくる。ジャックも同様。

ガード後、普通のジャンプをしてくるようになるが、かまわず空中投げだ。

VS リー
おじいさんとわたしの空中戦

1人目にもってくれば、こちらの技を返すことが少ない。まずジャンプ大キックで跳び込み、ガードさせ、着地大足で転ばせる。このとき、ジャンプ大キックは早めに出しておくと反撃されない。
そして、リーの起き上がりに虎煌拳を重ねてガードさせ、虎煌拳を追いかけるように、すぐに跳び込めば、虎煌拳をガードしてから跳んでくるリーに空中投げが決まる。跳び込むのがおくれると蹴り落とされるぞ。



こんな感じで早めに跳び込め。

VS ミッキー
おしおきっ おしおきぃ!

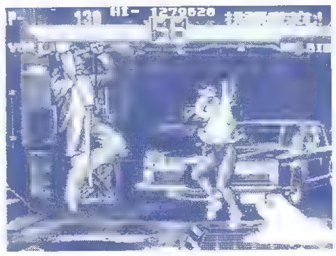
スタートしたらすぐに百裂ビンタ。必ず入るので、その起き上がりに大足の先端を重ね、ガードされたら小足連打でローリングアッパーを消して、気力を消耗させる。この大足・小足連打をくり返して気力をなくしたら、距離を離して気力をタメさせる（このとき自分も気力をタメる）。そして自分の気力がたまったら、百裂ビンタを出し、一連のパターンへもっていく。
ミッキーの体力ゲージが点滅しはじめるとパターンが変化するので、ビンタのかわりに大足の先端をガードさせ、キャンセル雷煌拳を当てろ。

VS テムジン
よゆーすぎるっち 気力?なにソレ

砕破を出すと竜巻撃で勝手に突っ込んできて、くらい、すぐにまた竜巻を出すが、そこに大足が入る。つまり、砕破→大足、起き上がったらまた砕破・大足とくり返すだけで勝てる。

VS Mr.ビッグ
ハゲてるうえに武器を使うなんてサイテー

スタート直後、すぐに三角跳びで跳び込む。すると、ちょうど飛んでいく（はっていく?）グランドブラスターとビッグの間に着地し、その頭上をビッグが跳び越えてゆくので大足を置いておき、転ばせるのだ。
転ばせたらそのまま後ろに下がり、画面端につく直前に再び三角跳びで跳び込む。ビッグの気力がある間は、このくり返しでOK。2回目以降の三角跳びからは、着地してすぐの垂直ジャンプで、頭上を跳び越えていこうとするビッグに空中投げを決めることができる。



このように跳び込むと頭上を跳び越えようとする。



このタイミングなら空中投げ可能だ。

ビッグの気力が3分の1ぐらいになったら画面端で待ち気力がたまったら再び三角跳び、でパターンへ。
パターンがくずれたら、高めのジャンプ大キックをガードさせて着地大足が、大足をガードさせてキャンセル雷煌拳がよく当たる。

VS ギース
いづな落とし三昧で華麗にフィニッシュ

最初に必ず来る烈風拳を垂直ジャンプでかわした後、近づいてくるギースを大足で転ばし、すこしさがって立ち小パンチ連打でジャンプキックを誘い空中投げだ。着地後すぐに歩いて近づきギースが起き上がったら即前方ジャンプ。すると、ちょうどギースの出してきた日輪斬に空中投げを決められる。Cボタンは少し早めに。空中投げを決めた後、必ず日輪斬を出してくるのだが、ここでパターンを調節するため、着地に大足で転ばし、小パンチでジャンプキックを誘い、空中投げを再び。
その後起き上がりに出してくる飛翔日輪斬を空中投げ、これを2回くり返す。
2回目の空中投げを決めたら、着地で即、覇王翔吼拳。
これでちょうどフィニッシュだ。憶えてなければ、虎煌拳連発でもいいが。祝砲がてらに、「はおーしょーこーけん」で決めろ。



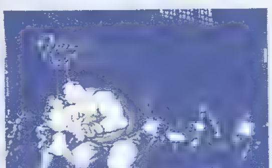
ここで前方ジャンプ、日輪斬を空中投げだ。



「はおーしょーこーけん」これで決まり!

BONUS STAGE
はおーしょーこーけんは憶えておこう

対ギースパターンのために超必殺技は憶えておいたほうがいい。体力鍛練は、しゃがみ小パンチ連打で。攻撃してこない敵やジャンプしてきた奴はC+Aアッパー1発で倒せる。



体力鍛練の行で遊ぶのも一興。

スカッ！と一発で決めろ!!

タクマ・サカザキ

投げて、気絶させて、覇王至高拳。これが決まれば、気分爽快に勝てるのだ！

MOMO

極限流の中でもおそらく、一番クリアの楽なキャラがタクマだろう。
しかも気持ちよく超必殺技で勝てるパターンばかりなのだ。これはもう、やるしかないね。

基本は投げだ！

やはり基本は、まず投げることだ。投げるパターンさえ完璧にしてしまえば、気絶させることができるので、後は超必殺技で気持ちよく勝つことができるのだ。
投げを決めるパターンは各キャラごとに、かなり違うので、キャラ別攻略の所で説明しよう。

投げが決まり、受け身を取らなかったら、必ず虎煌拳を重ねておこう。
すると必ず当たり、ほとんど気絶するぞ。これは全キャラクターに共通するパターンなのだ。覚えておいて、損はないぞ。


投げたら…。


虎煌拳。これで気絶だね。

各キャラ別ワンポイント対策

VS リョウ 気力をなくせば、楽勝だぞ

リョウは気力さえなくしてしまえば楽勝なので、最初は気力をなくすことを考えよう。
まずスタート時に挑発しよう。これは、ほとんど反撃を受けないので安全だぞ。次に大足払いをガードさせると2連続で虎煌拳を撃ってくるので、それをジャブで消そう。これで、気力はなくなったはずだ。
この状態で大足払いをガードさせれば、今度は三角跳びをしてくるので、くぐって投げるか、飛燕疾風脚で落とそう。
後は、これの繰り返しで勝てるぞ。


対空技としても使えるのだ。

VS ロバート リョウよりも楽だったりして…

ロバートはリョウのように気力をなくす必要なく、パターンにハメることができるので、非常に楽なのだ。
やり方は、立ち大キック（遠距離）をギリギリで当てると必ず三角跳びをしてくるので、そこをくぐって投げるだけ。


ガードさせれば、跳んでくるのだ。

投げが決まったら当然、虎煌拳を重ねておこう。

VS ユリ 実の娘の尻を誘え

ユリも気力さえなくしてしまえば、余裕で勝てるぞ。
まず気力の減らし方だが、画面端でガードし続けるだけでいいのだ。勝手に必殺技を使いまくり、気力をなくしてくれるだろう。
気力がなくなったら、大足払いをガードさせよう。するとお尻で攻撃してくるので、ガードして投げるか、大足払いを入れよう。
受け身を取られても近くに着地するので、すぐに大足払いを重ねることができるぞ。

VS タクマ 翔乱脚を使え！

タクマは最初、覇王至高拳を撃つか、歩いてくるかのどちらかだ。覇王至高拳できたら、跳び越えて投げ、歩いてきたら翔乱脚を出してみよう。なぜか、よく決まるぞ。


よくきまる、翔乱脚。

倒れたら、起き上がる前に挑発しておこう。すると起き上がりに必ず飛燕疾風脚を出すので、バックジャンプでかわし、着地を投げよう。この繰り返しで気力をなくせるぞ。
この後は離れて挑発すると必ず跳び込んでくるので、くぐって投げるか、飛燕疾風脚で落とすかしよう。

VS ジョン めざせ、8秒殺し！

なんとジョンは運がいいと8秒で倒せるパターンがあるのだ。
まず近より、大キックを当てる。ガードしても、喰らっても必ず次に跳び込んでくるので、くぐって投げる。投げが決まったら、お約束の虎煌拳。そして、覇王至高拳。これで終わるときがあるのだ。
もしこれで終わらなくても、最初と同じように、立ち大キックでジャンプを誘えるぞ。

VS キング ベノムを消せるか？

まず最初に大キックで跳び込み、しゃがみ小パンチを連打する。するとベノムストライクを2連発するが、うまくいけば小パンチで消せるぞ。


うまく消せれば、安心だ。

気力がなくなると溜め始めるので、大足払いだ。当たったら起き上がりに、もう一度重ねていこう。ガードした場合は、三角跳びするので、着地を投げよう。

VS 影二 最初が決め手

影二戦は、最初が大切だ。まず、影二が歩いてきたとこ

ろにB+Cキックを合せる。これが相打ちになることが多いのだ。



このローキックが決め手。

影二が倒れたら、離れて挑発しよう。必ず跳び込んでくるので、そこをくぐって投げるのだ。

もし受け身を取られても、下がって挑発すれば間に合うので、パターンにハマるぞ。

VS ジャック
怖いのは最初の一発

ジャックはスタート時に超ドロップキックを出すことがあるので、始めは前に歩こう。超ドロップキックがきたら、しゃがんで避け、歩いてきたら、大足払いをガードさせよう。

すると必ずジャンプキック（ドロップキック）を出すので、ガードして投げだ。ジャックは起き上がるのが他のキャラに比べ若干遅いので、虎煌拳を重ねるときは、タイミングを少し変えよう。

VS リー
気力をどう減らすかだ！

おそらく、リーが一番やっかいな相手であろう。気力さえなくしてしまえば、どうと言うことはないのだが、減らすまでが大変なのだ。

最初のうちは、ダメージ覚悟で挑発するのが一番いいだろう。

気力をなくしたら、大足払いをガードさせる。すると必ず立ち大キック（遠距離）を出すので、ガードして投げよう。



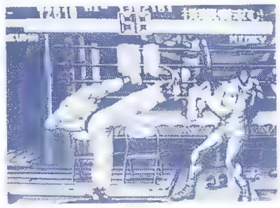
このキックをガードすれば、投げれるぞ。

VS ミッキー
キャンセルをかけろ！

ミッキーに対するパターンは、キャンセル技が必要なので、出せるようにしてほしい。

このパターンは、意外とやることが少ないのだ。まず立ち大キックの先を当てる感じで出す。これが外れると、ローリングアッパーで反撃されるので、注意しよう。

大キックが当たったら、キャンセルをかけて飛燕疾風脚を出そう。すると、ほとんど当たるので、気力を溜めてから繰り返そう。



このキックにキャンセルかけて…。



飛燕疾風脚。これだけでOK。

ただし、ミッキーの気力がなくなると、このパターンは通用しなくなる。が、ミッキーに気力を溜めさせる方法はある。ただ、大足払いをガードさせるだけ。これで溜めてくれるぞ。

VS テムジン
タイミングをつかめば楽勝

まずは一番後ろまで下がり、テムジンが近づいてくるのを待とう。

近づいてきたら、垂直ジャンプ大キックを出そう。すると勝手に当たりにきてくれるのだ。テムジンが後ろに下がったら少しずつ前に出て、テムジンを端まで追い込むと楽。

タイミングを間違うと、やられることが多いので、タイミングをつかもう。

VS ビッグ
三角跳びで、投げまくり

ビッグにはあまり、有効なパターンがない。投げだけの消極的な戦法なので、ヘタをすると逆転されてしまう。

そのパターンは、まず離れてからバックジャンプをするとブラスターを撃つので、見てから三角跳びで近づこう。

近づくと必ずビッグが跳ぶので、くぐって投げるのだ。

後はこの繰り返しなのだが、ビッグの気力がなくなると通用しなくなるのだ。そういうときは、端と端に離れれば勝手に気力を溜めるぞ。



三角跳びで近づけば…。



ほーら跳んできた。

VS ギース
すべてをパターンにしろ！

対ギースには、運と正確さが必要になるぞ。

スタートしたら、レバーを引きながら小パンチを連打する。運が悪いと烈風拳がくるが、良ければ跳び込んでくるのだ。

そこを、すこしさがりながら立ち大キックで落とそう。後は小パンチで跳ばして、大キックで落すのを繰り返すのだが端まで行くと、ギースの跳び蹴りと相打ちになってしまうのだ。よって、端までいったら、パターンを変えるのだ。

まず小パンチで跳ばして、大キックで落とすのを2回繰り返し、3回目をくぐって投げるのだ。これで距離が開くので、最初のパターンにつなげられるぞ。



BONUS GAME

お勧めは、超必殺技→体力鍛練×2だ。

タクマのパターンは、相手を気絶させることが多いので、超必殺技を覚えておいて損はないだろう。

体力鍛練では、立ち大パンチ（遠距離）を使うといいぞ。どの敵も一撃で倒せるので、非常に楽なのだ。



極限流は、まだまだ強くなる

とにかく、投げの後の虎煌拳さえ覚えておけば、ほとんどの敵に勝つことができるだろう。

よって、投げるまでのパターンを完璧にしておこう。



大キックで落とそう。

どいつもこいつも『ヘイ、かかってきな!』

ジョン・クローリー

ジョンの対CPU戦は、楽しく豪快なパターンばかり。こざかしい奴らに引導を渡そう!

SIVA

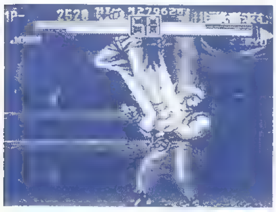
ジョンは、全キャラ中でも1コインクリアの楽なキャラだと思う。
飛び道具は持っているし、その他の必殺技も使えるものが揃っている。特に2で新しく追加された「スパイラルレッグボマー」はCPU戦には欠かせない必殺技だ。
焦らずしっかりこなせば特に難しい相手はいないので、この攻略を読んで1コインを目指そう。

基本戦法① 大足払いパターン

基本的に大足払いを使ったパターンなのだが、ここでいうのは大足払いでCPUの技を誘ったパターンということ。
特に龍虎2では、大足払いはCPUに対して有効なので、ここから応用したパターンが多いように思う。
詳しい方法についてはキャラ別で説明してあるので、こちらを見てほしい。

基本戦法② レッグボマーで踏む

これはそのままズバリ、新必殺技のレッグボマーを出しているだけで、CPUが勝手に喰らってくれるという簡単なもの。



極限流使いはレッグボマーが苦手。デク人形のように喰らう。

しかも、この戦法はパーフェクトが取りやすく、後半に登場するCPUに対しても通用するので、実にお手軽な戦法と言えるだろう。

基本戦法③ 挑発→投げ

一部のキャラに使えるパターンで、一定の間合いで挑発すると、CPUが跳び込んでくるというもの。間合いは画面端~端が理想だ。
跳び込みのあとは投げてしまえるので、再び「挑発→投げ」ではまるぞ。

基本戦法④ 垂直ジャンプで誘う

垂直ジャンプすることにより、CPUの跳び込みを誘発させるパターン。
跳び込んできたらC+Aのアッパーで落とすなり、くぐって投げることもできる。
以上の4つのパターンを覚えるだけでジョンの対CPU戦は安心だ。
では、これらのことを踏まえたうえでキャラ別攻略に入っていこう。

各キャラ別ワンポイント対策

VS リョウ
無敵の龍?こざかしい…

レッグボマーのみでOK!これだけ書けば十分という気もするが、いくつか補足説明をしよう。
とりあえず試合開始後にすぐレッグボマーを出し、リョウが喰らったら、その後にすぐ気力回復(レッグボマーが出ているときにCボタンを押しているといい)。
気力が満タンになった頃になるとリョウが歩いてくるので、歩いてきたのを確認してから再びレッグボマー。
以上のことを繰り返しているだけでオールパーフェクトは確実だろう。

VS ロバート
やはり極限流空手。やられ方まで同じだ!

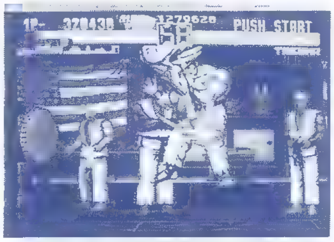
なんとロバートはまるっきりリョウと同じパターンが使える。
特に注意することもないが、近付かれてしまったらオーバードライブキック→メガスマッシュで間合いを離そう。

VS ユリ
ケツを誘って蹴りまくれ

ユリに対しては、まずユリの気力を減らすことからはじまる。
気力のなくなったユリは、そのうちヒップアタック(立ち大キック)を出してくるので、そこをガードして大足払いだ。起き上がりに大足払いを重ねておけば、再びヒップアタックがくるのでガード→大足払い、という具合に蹴ってOKだ。

VS タクマ
オヤジ相手にゃ、足で十分…

基本的にタクマはレッグボマーだけで倒せる…のだが、堅実にいくなら「挑発→投げ」のパターンをお勧めする。
実はタクマは、ジョンにとって一番嫌な相手なのだ。
レッグボマーを使う場合は、タクマとの間合いを試合開始直後(画面端から端ね)のものにしてから出すのが理想だ。
タクマはレッグボマーに反応して跳び込んでくるが、結局レッグボマーを喰らう。
とにかく、レッグボマーを使う上で注意するのは、間合いだけだぞ。



この状態がベスト。タイミングさえ覚えれば…。

VS ジョン
気力を溜めはじめたら要注意

同キャラ戦だ。しかし、相手がCPUだからといって恐れることはない。
実はCPUジョンは、画面端で垂直ジャンプしていればいいのだ。こうしていると、CPUはまずジャンプ小キックで跳び込んでくるが、ガード後に投げることができる。
最後までこのパターンでいけるが、注意してほしいのはCPUが気分を溜めた場合だ。この場合、ほとんどメガスマッシャーを打ってくるからだ。
対策として、CPUが気力を溜めはじめたら、即座に攻撃しよう。挑発はダッシュ投げされることが多いので、やめたほうがいいと思う。
投げたあとは、挑発してCPUの気力を奪うことも忘れずにしよう。

VS キング
跳ばせて投げろ!また投げろ

試合開始後、ベノムストライクをかわしながら画面端へさがる。
画面端へきたら、垂直ジャンプでキングの跳び込みを誘おう。キングが跳び込んできたら、くぐって投げる。キングが跳び込まずに近付いてきたら、垂直ジャンプ小パンチで追いはらい、跳び込みを待とう。
慎重にいけばパーフェクト

も可能だぞ。

VS 影二
間合いをはなすまでが、カギ

影二はまともに闘うと強い。だが、挑発されると跳び込んでくるというクセを持っているのだ。このクセを利用して、挑発に誘われて跳び込んできたら投げてやろう。受け身もあまりとらない（とれない）らしいので、このパターンにはまれば意外と早くカタがつくはずだ。



この間合いだ。この瞬間、ジョンの勝利が決定した。

しかし、このパターンは間合いがかなり広くないと使えないので、影二との闘いは間合いをはなすまでが勝負となるだろう。

VS ジャック
舞わせて落と～す

ジャックに対しては、大足払いをガードさせることが第一目標だ。

CPUジャックは、大足払いをガードするとほとんど三角跳びをしてくれる。そこで三角跳びを確認したら、すぐフライングアタックを出してみよう。なぜかこの場合だけ、フライングアタックが対空兵器として使えるため、ジャックは空中でフライングアタックを喰らってくれるぞ。

このパターンは最後まではまるので、安心してジャックを舞わしてやろう。



ジャックがこの位置にきたらフライングアタックを入力。

VS リー
要は投げはめだ！

CPU戦において、リーは1人目にすることをお勧めする。1人目に持ってくれば、容易に投げはめが決まるからだ。

やり方は簡単。とにかくジャンプ小キックで跳び込んで、喰らおうがガードされようが、そのまま投げてしまう。これで勝利はいただきだ。



このジャンプ小キックが強い。リーは反撃してこないぞ。

VS ミッキー
フライングアタックを気持ちよく決めろ！

2番目ということもあって、かなり楽な試合をできる相手。スタート開始位置でミッキーが歩いてくるのを待つ。大足払いが届く間合いまできたら、大足払いを出そう（ガードされてよい）。ミッキーはガード後に飛び道具を出してくるので、硬直のスキにフライングアタックを入れてやろう。あとは、この繰り返しで十分先に進めるぞ。



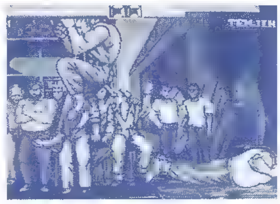
こうなってしまえば、厄介なミッキーも赤子同然だ。

特に厳しい相手ではないので、パーフェクトを取るつもりで闘おう。

VS テムジン
竜巻撃を誘ってからが…

テムジンは、こちらのバックジャンプに反応して竜巻撃を出すクセがある。これを知っていれば、とりあえず負けることはなくなるだろう。

さて、竜巻撃の誘い方だが、三角跳びで誘うのが一番良いような気がする。基本的に、三角跳びで竜巻撃を誘い、スカしたら投げる、でいける。



こんな感じで三角跳び。

ただし、テムジン（特に後半に出てくる場合）は受け身をよく取るので、確実にダメージを与えたいならば、竜巻撃のスカしに攻撃を当てるのもひとつの手だ。



そして投げ。あまり受け身を取られるようなら大足払いでもいいぞ。

VS ビッグ
再び黄金の足の出番だ！

一見ツラそうなビッグ戦だが、極限流相手に使えたパターンが使えるぞ。

リョウ、ロバート同様、ラウンド開始からレッグボマーで大丈夫だ。



こいつもコレだけ。ビッグは上からの攻撃に弱いらしい。

だが、注意してもらいたいことがひとつある。それは間合いの取り方だ。このパターンは、間合いが近いと崩れてしまうのだ。理想としては画面端～端が一番いい。この注意さえ守っていれば、勝ったも同然だ。

VS ギース
気力関係なし野郎は投げはめでOK！

ギース・ハワード。いわずとしれたこのゲームのゲストキャラである。

普通に闘うととても常人とは思えない彼も、投げはめてしまえば楽々パーフェクトだ。

まず試合開始と同時にレッグボマー。スカしでギースの目の前に着地したら、すぐギースを投げてしまおう。あとはギースの起き上がりに小キックで跳び込んで投げはめだ。



スカしレッグボマーはこんな感じで着地（冷や汗もの）。

このパターンは、投げのタイミングが意外にムズイので、何度も練習してマスターしてほしい。



投げはめの必需品、ジャンプ小キック。喰らわせて投げることも可。

BONUS GAME



タイミングが狂ったら、メガスマッシャーの停滞を利用しよう。

ボーナスゲームは3種類ある。

○体力鍛練の行 ○気力鍛練の行 ○超必殺技伝授　体力鍛練の行は、10人以上のザコどもを相手に闘うものだ。次から次へと出てくるザコは、しゃがみパンチで倒すといいぞ。気力の鍛錬の行は、大木をなぎ倒すという設定だ。気力ゲージが満タンになったときを狙ってボタンを押そう。超必殺技伝授は、ジョンの超必殺技であるメガスマッシャーを4回打つというものだ。回数的にも少なくて、他キャラと一味違った超必殺技伝授はやるしかないぞ。

投げ→ベノムが黄金パターン
キング

投げから気絶させて連続技で豪快に倒す、必殺技で華麗に倒す。各種とりそろえてCPUに完全対応。

ぴぐ

これが黄金パターンだ

敵を投げたときに、敵が受け身をとらずに投げを喰らった場合は、起き上がりにベノムストライク（ゲージ緑）を重ねてみよう。きっちりと重ねなくても、起き上がった相手の目の前にあるような感じで出せばよい。


これでもう気絶確定。

するとほぼ間違いなく相手はベノムを喰らい、気絶してくれる。

気絶させたのを確認したらトラップショットを空振りしてゲージを赤にし、通常技3段（スライディング→大キック→大キック）を決めて、気絶→気絶を倒すまで続ける。

一度投げが決まったら、相手を問わず通用するパターンなので、ぜひとも身に付けておこう。

先行入力のススメ

先行入力とは…「ある技を出している最中にさらになんらかの技を入力すると、初めの技のモーションが終わった瞬間に次の技が出る」というものだ。

具体的にいうと、ベノムストライクを撃ち、まだベノムのポーズが出ている間に次のベノムのコマンドを入力すると、あとは手を離して眺めていても、1発目のベノムが終わった瞬間に2発目のベノムが飛び出していくといった具合だ。

先行入力は点稼ぎの際に非常に効力を発揮する。ベノム稼ぎがその典型的な例だ。

カス（ゲージ赤）ベノムを相手の目の前で撃つと、なぜか相手は歩いてきて、当たるかガードするかしてくれる。

そうしてカスベノムが触れると少し間合いが離れるが、この時点で先行入力によってベノムのコマンドを入力しておくと、間合いを離した相手の目の前にまたカスベノムが出て、相手が近付いてきて…を延々と繰り返すことになる。

こうやってジワジワと体力を削って、カスベノムに触れさせることで1000点ずつ稼ぐのがベノム稼ぎだ。

同じような手法でトルネード稼ぎも可能。

トルネードキックをガードさせ、着地する前に次のトルネードキックを先行入力しておくことで、着地と同時にトルネードキックを出すということの繰り返しでも稼げる。

ベノム稼ぎはリョウ、タクマ、ロバート、ジョン、ミッキー、影二、Mr.ビッグに対して使える。トルネード稼ぎはキング、ジャックに対して使おう。



各キャラ別ワンポイント対策

VS リョウ ひたすらベノム連打で

スタート直後にベノムストライクを先行入力を使って連発する。1、2発目のベノムは垂直ジャンプで避けられてしまうが、3発目は喰らってくれる。

さらに休まず先行入力でベノムを撃ち続けると、リョウのほうが勝手に歩いてきてベノム稼ぎモードに突入できる。

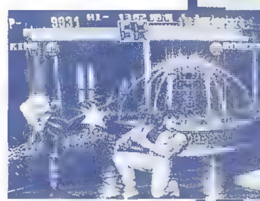
VS ロバート 覇王翔吼拳に注意しろ

立ち小パンチで跳ばせて、跳び蹴りをガードして投げたら黄金パターンに持ちこめる。

ベノムモードに突入する前に相手の気力を赤くしておかないと、龍撃拳などでパターンが狂ってしまう。投げ→ベノムで気絶させたら、挑発して気力を奪っておいてからベノムモードに持ちこもう。

ベノムモードの途中に相手が気力をタメ始めたら覇王翔吼拳を狙っているサインだ。一歩踏み込んでからベノムを撃ってやろう。

端まで下がってから立ち小キックを連打しているだけでも勝てる。


端で垂直ジャンプすると、ロバートが空ジャンプで跳び込んでくることがある。着地して投げだ。

VS ユリ 小パンチで跳ばせて黄金パターンだ

画面中央付近で立ち小パンチを連打すると、相手はつられて跳んでくるので、下をくぐって投げてから黄金パターン。

立ち小パンチだけを連打してると大足払いを喰らいやすいので、立ちとしゃがみを繰り返しながら小パンチを連打しよう。

カスベノムを1発だけ当てるとジャンプしてくることが多い。それをくぐって投げたときは受け身をとられることがほとんどなので、受け身をとってポーズをとっているところへカスベノムを当てる。するとジャンプしてくるのでくぐり投げして…というのを繰り返すと稼げる。

VS タクマ スライディングだけで楽勝!!

開始直後の覇王至高拳にさえ注意すれば、スライディングを連発しているだけでパーフェクトすらも取れる。

スライディングを出すときは、レバーを左下に入れておかないと虎煌拳を撃たれるので気を付けよう。

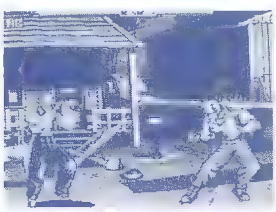
VS ジョン 超必殺（隠し含む）さえ撃たれなければ

画面端で立ち小パンチを連打すると、ジョンはジャンプ大キックで跳び込んでくるので、それをガードして投げからの黄金パターンで終わり。

たまに投げ→ベノムでも気絶しないこともあるが、そのときは再び画面端で跳び込みを誘う。

ロバートと同様に、気絶させたら気力を奪ってからベノムモードに持ちこんだほうがよい。

ジョンも気力をタメ始めたらアトミックスマッシュやメガスマッシャーを狙っている。気を付けよう。


ヤバい。1歩前に出て、気力をタメさせるな。

VS キング ローキックでハメろ

初めにCPUのキングはベノムを1発撃って、それを追いかけるように走ってくる。

ベノムを垂直ジャンプで避けたら、着地点から1歩前に出てタイミングよくローキックで転ばせる。

起き上がろうとするところ

にタイミングを合わせてローキックを出せば、また喰らってくれるので、あとはその繰り返し。



間合いが大事。慣れて覚えろ。

キング相手に稼ぐときはトルネードキックを使う。もちろん先行入力で出そう。

VS 影二

挑発投げさえマスターすれば問題なし

開始した瞬間にベノムを撃つと流影陣で弾き返されてしまうが、ベノムを撃ったらすぐに小キックを連打すれば、跳ね返ってきたベノムを消すことができる。

ベノムを消したらすぐに挑発連打する。挑発しても影二はまったく動かないので、気力0になるまで挑発を続ける。

気力0の影二を遠い間合いで挑発すると、空ジャンプで飛び込んでくるので、着地を狙って投げよう。そこからは黄金パターンだ。



ベノムを小キックで消したら連続挑発。



空ジャンプしてくるので着地を投げろ。

VS ジャック

トラップショットで吸い上げろ

試合開始直後は一番端まで下がる。ジャックはストレートの後に体当たりを出してくるので、それを待ってトラップショットで吸い上げる。

トラップショットを出した瞬間からボタンを押し続けて、トラップショットが終わったらすぐに気力の回復が始まるようにしておく。ジャックは起き上がるのが遅いので、かなり気力を回復できる。

ジャックの起き上がりには小足払いを当てて、すかさずトラップショットを出せば喰らってくれるので、また気力をタメて…を繰り返す。

稼ぐときはジャックの起き上がりにトルネードキックを当て、先行入力によって連続でトルネードキックを当てていこう。



起き上がりに小足払いを重ねてトラップショット。

VS リー

パターンにはまらないイヤな相手

画面端で小パンチを連打して跳び蹴りを誘い、それを投げてからの黄金パターンに持ちこむしかない。

リーの気力を奪っておけば、しゃがみ小パンチに反応してほぼ確実に跳び込んでくるので、くぐって投げることもできる。

VS ミッキー

トルネードキックだけで楽勝だ

距離を合わせてトルネードキックを撃つだけでよい。

スタート直後から後ろに下がり、端についたら1テンポおいてトルネードキックを出すとちょうどいい。



この距離ならトルネードキックが当たる。

対ジャック同様にトルネードキックの終了と同時に気力をタメ始め、気力が満タンになった瞬間にトルネードキックを出せば、ミッキーが起き上がったところにトルネードキックが当たる。

開始直後からベノムを連打すれば、自動的にベノム稼ぎモードに突入する。

VS テムジン

ダメージ効率をとるか点効率をとるか

垂直ジャンプ大キックさえやっていれば勝てる。ジャンプの頂点でキックを出すようにすれば問題ないだろう。

あるいはバックジャンプで竜巻撃をスカして投げるという方法もある。ただほとんどの場合、受け身をとられてしまうので、かなりの長期戦を覚悟しよう。



竜巻撃を誘って投げてしまおう。

VS ビッグ

最後の敵なのに…

最初に撃たれるグランドブラスターを垂直ジャンプで避けて、あとは立ち小パンチを連打しているだけでパーフェクト。

稼ぐならベノムモードで。

VS ギース

ジャンプを誘って確実に落とす

初めにしゃがんで待っていると烈風拳を撃ってくるので、小足払いで烈風拳を消す。小足払いは早めに出さないと間に合わない。

烈風拳を消した瞬間に立ち小パンチは連打すれば、ギースは跳び込んでくるので、遠ければ立ち大キックで、近ければ登り蹴りで落とす。

ギースを落としたら、すかさず小パンチを連打すれば、ギースはまた跳んでくるので、それを落とすのを繰り返す。



いったん落としたら…。



すかさず小パンチ連打でまた跳ばせる。

BONUS GAME

体力、体力、体力鍛錬の行

ダブルストライクはコマンドが難しいわりに、さほど役に立つ技ではない。2発ともガードされるより、ベノムを1発当てたほうが体力を減らせるので、気力の消費量を考えると、むしろダブルストライクは不要ともいえる。

気力も稼ぎや連続技の邪魔になるので必要ない。

ということを総合すると、ボーナスゲームではすべて体力鍛錬に励むのがベストという結論に達する。

C+Aのアッパーか立ち大キックを使って、群がるザコどもを片付けよう。



余裕があればベノムストライクもいいね。

ハメこそ如月流の極意

如月影二

きっちりとパターンにはめて倒すことの楽しさを味わえる貴重なキャラだ

KAL

影二の対CPU戦パターンには、代表的ないくつかのパターンがある。

ゲームの性質上、作業的なものが多く、またそれに費やす時間も長い。しかし実際やってみると、この単純作業が意外に楽しい(かもしれない)ので、ぜひチャレンジしてほしい。

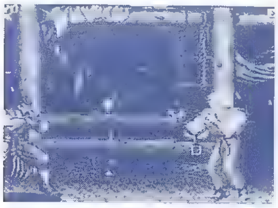
ただし、そんな遊び感覚のないプレイはいやだ、という人のために、基本的には、簡単、または楽にケリをつける方法をメインに書いていこうと思う。

ちなみに、1人目はリョウスタートということで話をすすめていくぞ。

各キャラ別ワンポイント対策

VS リョウ　跳ばせて投げろい

スタートしたら、最初の間合いと比べてちょうど半分くらいの距離までリョウが歩いてきたら、おもむろに天馬脚を出す。遠すぎると反応しないが、間合いがバッチリならリョウはその場から空中虎煌拳を出そうとして天馬脚を喰らってくれる。


これくらいの距離になったら天馬脚だ。


するとリョウは空中虎煌拳を出そうとするのだ。

倒れて離れたらすぐに気力を回復し、前記のことを繰り返す。見た目にもきれいなパターンだ。

なぶり倒しにしていぜぃ、という人は、リョウが近づいてきたら遠距離立ち大キックを当ててキャンセルさせ、そこから気孔砲を連発しつづけよう。ただし気孔砲は気力ゼロのときのもののほうがいいので、はじめにやはり天馬脚を2回当てたあとがいいと思う。

もしもパターンが乱れてしまったら、ローキックをガードさせよう。その後リョウは後ろに下がって三角跳びをしてくるか、いきなり飛燕疾風脚を出してくるので、ガードさせたあとはこちらも一応ガードして、リョウが三角跳びをしてきたら下をくぐって着地点を投げよう。

これはほかのキャラでも使われているほどの、対リョウの基本だ。これだけやっててもいいぞ。

VS ロバート　気孔砲で行けい!

近づいてくるのを待ち、立ち大キックキャンセル気孔砲をず～っと出し続ける。

少しでも次の気孔砲が遅れると投げられてしまうが、距離が開いてきてもその後続かなくなるので、一応間合いに注意しながら気孔砲コマンドを入力しよう。

VS ユリ　流影陣はやぶれん!!

スタート位置から一歩も動かず、ラウンドスタート後一瞬、間をおいてから流影陣を出す。するとユリは近づいてきて喰らってくれる。そこですかさず連続してもう1発流影陣を出すと、これがまたユリにヒットして後ろへふっとんでいくのだ。その間に気力を回復しておき、起きあがったユリの行動を少し見てから、再び流影陣を出す。例によってこれも2回続けて出すことになる。この場合、ユリは起き上がったあと虎煌拳を出してくるか、初めと同じように歩いてくるので、再度ふっとんでくれるのだ。


スタート後に流影陣。近づきさせると間に合わないぞ。

これを繰り返せば完勝。実に美しいパターンだ。ただ運が悪いと覇王翔吼拳を出されて流影陣を1回分損することになるので、ユリの動きはきちんと見て、「覇王…」と聞こえたら垂直ジャンプでかわそう。

気力ゼロの状態で、ユリの大足払いをガードしたあとに流影陣を出し続けるとすべてガードしてくれるので、かせぎたい人はこちらをどうぞ。

最初からかせぎたい人は、スタート後に天馬脚などで気力を無駄使いしておくといいだろう。

画面の端と端に離れている状況なら、挑発をすることでユリをジャンプさせ、前進していってその着地点を投げる、ということもできる。あまり早く前進しすぎるとユリが反応して蹴りを出すので、挑発投げをするなら遅めに近づこう。

VS タクマ　ちょいと手強い

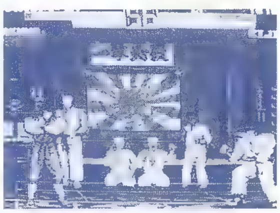
対ユリと全く同じで、スタート後少しだけタクマの様子を見て流影陣を出す。やはりこいつも2回続けて出すと連続HITで気持ちいい。その後の展開はすべて対ユリと同じだ。


虎煌拳を撃ってきても流影陣でOKだ。

一応対リョウと同じように、立ち大キックからの流影陣連発で削ることができるが、少し間合いが開いてタクマがボ～ッとしたら、1度だけ気孔砲を使おう。その後はやはり流影陣だ。

タクマを転ばしたあと、画面の端と端に離れてすぐに挑発。すると起きあがると同時に飛燕疾風脚を出してくるので、こちらもすぐにバックジャンプでそれをかわして着地と同時に投げて、また挑発して…というパターンもある。はじめのうちはこっちの戦法のほうがわかりやすいかもしれない。


転ばしたらすぐに挑発。この場合、間合いよりも挑発する早さが重要。


そしてすぐにバックジャンプ。タクマの起き上がり疾風脚をかわして着地投げだ。

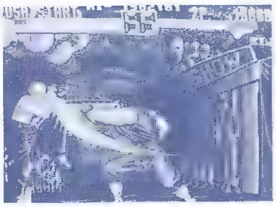
この戦法は、タクマの気力がなくなると疾風脚ではなくただのジャンプによる跳び込みになるので、そうなったら対ユリと同じ要領でやればいい。

VS ジョン　やはり気孔砲の餌食

スタートしたら近づいてくるのを持ち、立ち大キック→気孔砲のパターンにはめる。
スタート直後にバックダッシュで離れて天馬脚でもいける。画面の端と端に離れた状態で天馬脚を出すと、ジョンはフライングレッグボマーを出そうとして喰らってくれるのだ。

VS キング
手首を鍛えよ

スタート直後から骨破斬りをスキなく出し続けるだけでパーフェクト。欠点は左手首が痛くなることだ。


普段使わない骨破斬りが、こんなところで役にたつなんて〜。

ほかに、開始時の位置にとどまって、対ユリ、対タクマと同じく流影陣2発1セット法でもパーフェクトはとれる。

VS 影二
君も骨破斬りか…

対キングと全く同じ。開始直後から骨破斬りを出し続けるだけだ。
転ばすか投げるかしたあと、端と端に離れて挑発、跳んできた影二の下をくぐって投げ、再び起きあがる直前に挑発して…というパターンも有効。


挑発→投げは、これくらいの間合い（端々よりは近い）とタイミングで。

VS ジャック
君は気孔砲だな

開始後ジャックが近づいてくるのを待ち、写真にあるくらいの距離になったら気孔砲を出す。するとジャックはパンチ系の必殺技を出そうとして喰らって倒れてくれる。そうしたら、少しだけ前進して間合いを調節し、起きあがってこちらに振り向く瞬間に再び気孔砲。これを繰り返すとジャックは必殺技を使おうとして喰らってくれるのだ。
気力がなくなってカス気孔砲になったら、そのまま連発モードに突入だ。


背景などで合わせよう。これくらいの間合だ。

VS リー
強敵だぁ〜

開始後1回バックジャンプして、着地と同時に挑発。するとリーは鉄の爪で回ってくるので、早めの気孔砲でふっとばす。
その後バックして端までいき、三角跳びからの超早め大パンチで跳んでくるリーを空中で撃墜し、着地したらそのまま歩いていって投げてしまうのだ。
その後は三角跳び→空中で落としたら着地後歩いて投げ、を繰り返す。リーの気力がなくなれば、起きあがりに大足払いを重ねて、すぐにC＋Aのアッパーで次にくる移動大キックを落とし、再び大足払い→C＋A…でハメることも可能。

VS ミッキー
霞み斬りを喰らえい！

開始後すぐに霞み斬り。前半面ならそのままず〜っと霞み斬り連発でパーフェクト。後半面なら、一応ミッキーが飛び道具を出すかどうかだけ確認して、やっぱり霞み斬りを出し続ける。

VS テムジン
流影陣強し

開始後ちょっとだけ待って流影陣。2発1セットの対ユリ法をやる。かせぎたい人は気力を回復させないで、この2発1セット法を続け、カスになったら連発モードに入ればいい。
一応バックジャンプで竜巻撃をスカして投げる戦法でも勝てなくはない。

VS Mr.ビッグ
三角跳びだ

開始後バックジャンプから三角跳び。ビッグはブラスターを出したあとジャンプで頭上を跳び越えていくので、着地点を後ろから投げる。そして再び三角跳びをし、ブラスターのあとのジャンプを誘って着地点を後ろから投げ。
これを繰り返して画面端までいったら、ビッグの起きあがりに合わせて、早めに立ち大キック（遠いほうが望ましい）を重ね、キャンセルして気孔砲。これが当たって倒れている間に少しでいいので気力を回復しておき、起きあがりにまた早め立ち大キック→気孔砲。これを繰り返す。
気力は緑色まで回復させればOKだ。


立ち大キック→気孔砲。倒れたらCボタンですぐに気力回復。

VS ギース
激ムズだ〜!!

開始後バックして立ち小パンチを連打。跳んできたら、立ち大パンチ（裏拳）の先端で落とし、すぐまた立ち小パンチを連打する。跳んできたら少し下がって距離を調節し、再度大パンチの先端か、間に合いそうなら気孔砲（流影陣でも可能）で迎撃、またも小パンチ連打に入る。


必ず離れて立ち小パンチ連打。跳んできたら……


立ち大パンチの先端か、気孔砲で迎撃だ。

しかしそのうち距離が縮まってきて危険になるので、以上のことを2〜3回やって、「近いかな…」と感じたら、跳んでくるのを昇りジャンプ小キック（ジャンプと同時に小キック）で落とすようにする。これを2回ほどやって距離がまた少し開いたら、再度大パンチか気孔砲で落とすようにする。ただし必殺技で落とすのは気力が緑色のときだけにすること。


距離が縮まってきたら、立ち小パンチのあと昇りジャンプ小キックを対空に使う。

非常に難しいが、練習を積んで慣れてくれ。距離感とタイミングさえつかめばクリアはしたも同然だ！

手首を鍛えろ！

影二はとにかく必殺技の使用回数がほかのキャラと比べてケタ違いに多い。ただやみくもに必殺技だけ連発していても勝てるときがあるくらいだ。が、その分手首の損傷度も高い。影二をやるなら、覚悟を決めて手首を鍛えるのだ。

BONUS GAME

すべて体力鍛練の行を選択。ただしクリア最優先なら、初めに気力鍛練を、2回目以降は順番はどうでもいいので、体力鍛練、超必殺技伝授とすべて選択しておこう。



族のリーダーである強さを見せつけてやれ

ジャック・ターナー

必殺技スーパードロップキック、とブレインショックバットが重宝する。ほとんどの敵はこれでOK!!

がっちん

基本的なパターンはたったの2つだけ

ジャックの対CPU戦は、スーパードロップキック（以下ドロップキック）とブレインショックバット（以下ショックバット）の必殺技が2本柱となる。

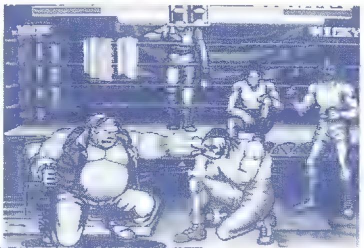
それぞれの必殺技へは、どのようにしてつないでいくのか、詳しく説明していこう。

◆ドロップキックパターン

相手の起き上がりにキャンセルできる技を重ねて、ドロップキック（もちろんキャンセル）を当てるパターン。

技は小、大足払いか、しゃがみ小パンチがいいだろう。気持ち早めに置いておくのがコツ。ただし、相手が技をガードしなかったときは、絶対にドロップキックを出しちゃダメ。この場合は、ドロップキックをガードされてしまい反撃を喰らうので注意。

まあ、相手の起き上がりであれば絶対にガードしてくれる。投げ返されるのはタイミングが悪いぞ。



技をガードさせて…。

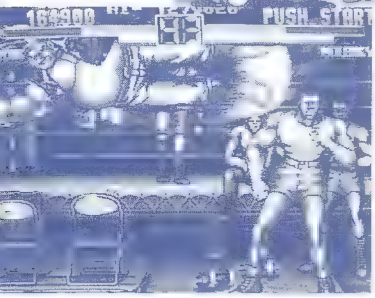
キャンセルドロップキックだあー。

◆ショックバットパターン

ヘッドバット（しゃがみ大パンチ）をすからしてからショックバットでつかむパターン。

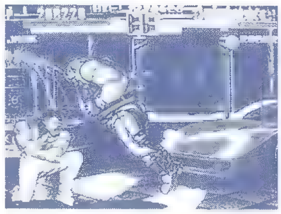
コマンドは、ヘッドバットの最中に、急いで入力しておかなければならない。

着地（ヘッドバットは軽くジャンプする）してからでは遅いので注意しよう。





ガシャガシャガシャッとね。



ヘッドバットをすからせて…。

以上が2大パターンだ。このパターンへの持っていきかたは、キャラによって違うのでそれさえ覚えてしまえば、クリアは見えてくる。

如月影二、ジャック、Mr.ビッグ、そしてギースは別パターンを使用する。まあこいつらも簡単なパターンでハマるので安心してくれ。

各キャラ別ワンポイント対策

VS リョウ
ドロップキックパターン発動

ラウンドが始まったら体当りで移動する。そして、そのままヘッドバットすかしショックバットへ。

リョウも画面端へ追い込むまでは、ショックバットパターンで押していくのだが、ヘッドバットの前にちょっと歩く必要がある。本当にちょっとなので気をつけること。そこからはドロップキックパターンで簡単にハマってくれるので楽勝。



確実に当てられるドロップキックパターン。

VS ロバート
基本はリョウと同じ

さすがにライバルだけあってか、リョウとパターンが似ている。

体当りで近づくというのは同じだが、ヘッドバットを2回すからせてからショックバットでつかむこと。

つかんだ後も、ヘッドバット×2からでないと、間合いが遠く（ロバートは投げられ判定がせまい?）つかむことができないので注意しよう。

画面端へきたら、ドロップキックパターンに切り替える。たま～に幻影脚と相討ちすることがあるので、それがいやな人はショックバットパターンでも構わない。好みの問題かな。

VS ユリ
かわいいユリを抱きしめよう

いきなり過激な見出しだが、実際つかみまくれるぞ。

まず登り小キックをすかしてショックバットでつかむ。当然着地したときには、コマンド入力を完成させておくこと。どうしてもつかめないという人は、レバーを左右に軽く振って、Bボタンを連打するとより確実だ。

これをラウンド開始から2回続ければOK。すると、ユリを画面端に追い込んでいるはずなので、あとはショックバットパターンでいける。ちなみにショックバットでは服が破れないので、最後は極ナックルパートで仕上げよう。

VS タクマ
こいつもたいして変わらない

最初に前ジャンプするわけだが、タクマだけは何も技を出さない空ジャンプにする。

ジャックが着地すると、タクマは立ちキック（対空技のつもりか）を出しているので、大足払いで転ばして先手を取る。

その後は例によって、ショックバットパターンで画面端へと追いやり、ドロップキックパターンへ。

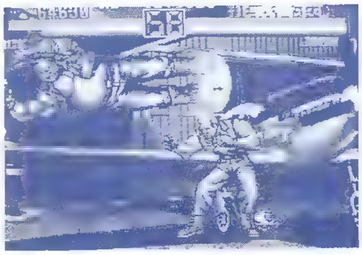
ちなみにドロップキックパターンは画面端じゃないとハマらないということはない。



ここを転ばせよう。

VS ジョン
ドロップドロップドロップ

豪快にいこう。最初から最後までドロップキックだ。
ラウンドが始まったらバックジャンプ小キックで間合いをとり、着地後は速攻でドロップキック。少しでも遅いと


もの凄いスピードで相手を襲う。

このドロップキックはガードされてしまうので注意。
あとはドロップキックパターンでよい。ジョンは起き上がるのが早めなので、投げ返しをされないように。

VS キング
基本パターンでしっかりハマる

とりあえず、すかし前ジャンプをして、ヘッドバットからショックバットに持っていこう。
そして次もショックバットパターンでつかみにいくのだが、キングがバックジャンプで逃げるときがある。この場合はもう一度ヘッドバットを出す必要があるので、冷静に対処すること。
あとはドロップキックパターンでOKだ。

VS 影二
ダイナマイトリリアートで押していくぞ

こいつは別パターンを使用する。
ラウンドが始まったらバックジャンプして距離をとる。その際、登りで小キックを出したほうが、影二の動きに裏切りがない。
着地したらすぐにダイナマイトリリアットを出してガードさせる。このとき影二が猛然とダッシュした後であれば、ショックバットでつかめるので必ずつかむこと。だが、このときつかめない場合もあるので、その場合はもう一度ダイナマイトリリアートを出して必ずつかむようにする。
1回目でつかむのか、2回目でつかむのか慣れるまで判断が難しい。
その後は楽勝。ダイナマイトリリアートを連発するだけで勝てる。別にスカッても構わないのでどんどん出そう。


「ダイナマイト」「ダイナマイト」エイジは何もできない。

VS ジャック
こいつは空中投げだ

ジャックの同キャラは、カッコイイパターンで決まり。
ラウンドが始まったら、例によってバックジャンプ小キックをする。ジャックが反応してドロップキックを出してきたら、スキだらけの状態をとりあえず投げよう。
もし反応せずにズンズン歩いてきたら、ヘッドバッドを出して跳び込みを空中投げするわけだが、相手より遅くジャンプしたのでは失敗しやすい。
あとは相手の起き上がりに大足払いを当てないように出せば、再び跳ばせられるので空中投げを決めてやろう。早く大足払いを出してしまうと跳び込みを誘えないので、起き上がる直前が良い。


このくらいの間合いが良い。

VS リー
ガンガンつかもう

画面端への追い込み方が重要なだけ。
ラウンド開始直後に、体当たりで前へ移動する。するとリーは、しゃがみ小パンチを連打するので、間合いを詰めてヘッドバットからショックバットへ。その後すかしショックバットを1回決めれば、リーはすでに画面端へ。
あとはショックバットパターンで最後までつかみまくる。

VS ミッキー
こ、こいつは

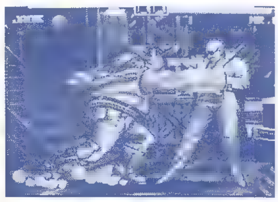
ジョンとまったく同じパターンで倒すことが可能である。以上ミッキーの攻略終わり。

VS テムジン
竜巻激〜でポイっと

始まったらすぐにバックジャンプすれば、テムジンの蒙古竜巻撃を誘うことができる。投げた後は黄金のショックバットパターンで決まり。テムジンの連続技が出かかっているが、まったく問題ない。
ほかに、大足払いをガードさせて立ち大キックを当てるというパターンもある。

VS Mr.ビッグ
う〜む弱いねぇこの人

ラウンドが始まっても動いてはいけない。そう、グランドブラスターを撃たせるためなのだ。
これを垂直ジャンプでかわしたら、着地に極ナックルパートを出す。あとは連続して出せば、Mr.ビッグは何もすることができないので、そのまま削り倒そう。


ガードするだけのMr.ビッグ

VS ギース
ん!? ギース、余裕だよ〜ん

ついにきたぞ。対ギース戦はジャックをやっていて、本当によかったという瞬間が味わえる。
ギースにも烈風拳を撃たせよう。やり方はMr.ビッグと同じだ。その後ギースはズンズンと近づいてくるので、大足払いを出せば勝手に転んでくれる。ガードされるのは大足払いを出すのが遅いぞ。
転ばした後は少し間合いを詰めてヘッドバットだ。ギースは飛翔日輪斬を出してくるが、実は空中投げが可能だったりする。投げた後もヘッドバット×2で再び空中投げだ。これはもうやるしかねぇ〜。

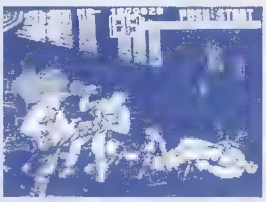

これを…。


空中投げだ。

〈最後にひとこと…〉
どうかな?ほとんど似たようなパターンでハマるでしょ。ラウンド開始後が微妙に違うぐらいで、覚えやすいと思うよ。あとスタートはユリで始めてくれ。それで作ったパターンだからね。

BONUS GAME
けっこうつらいぞ

超必殺技と気力アップは、キャラの差はない。
しかし、体力鍛練の行は結構つらい部類に入る。立ち大キックがいいでしょう。


やや早めに出しておくのがコツ、倒されたら小パンチ連打。

リー・パイロン

跳んで、くぐって、投げまくれ!

リーの基本は投げ。あの手、この手で投げまくれば、クリアの道も見えてくるぞ。

MOMO

龍虎の拳2で飛び道具がないのは、ちと辛いが、リーの特徴を生かした独特のパターンが存在するので、案外クリアは楽なのだ。

そんなわけで、軽い気持ちでプレイすれば簡単にクリアできるので、ちょっとプレイしてみてよ。

基本は跳ばせて投げーる法

まず最初は、格闘ゲームの基本、跳ばせて落とす法だ。しかし、飛び道具を持たないリー・パイロンが、どうやって相手を跳ばすのか?というのは、実は簡単なことなのだ。

基本的に、このパターンの通用する相手には遠距離のB+Cをガードさせれば、跳び込んでくるぞ。

このパターンの場合、B+Cのキックの先端を当てるようにしよう。本当に先のほうを当てないと、なかなか跳んでこないので、間合いに入ったらガードされてもいいので、キックを出そう。

跳び込んできたのを落とすのにA+Cや、しゃがみ大キックなどが使えるが、このパターンでは主に、くぐって投げる戦法がいいぞ。


ガードさせれば…。


ハイ、跳んできた。

ダッシュして投げーる法

次の戦法は、いたって簡単。ただ、ダッシュして投げるだけなのだ。

このパターンの通用する相手に、いきなりダッシュで近づき、そのままレバーを前に入れながらCボタンを押すだけ。特に難しいところもない。


ダッシュして…投げるだけだ。

相手によっては気力が少ないほうがいい、ということもある。

必殺技コンビネーション

今はあまり使わないパターンだが、いざというときに役に立つパターンがある。それは、必殺技コンビネーションパターンだ。

やり方は、まず自分の気力ゲージを赤以下にする。こうするためには、相手に当てる感じで、華中猛襲脚を連続して出していればいいだろう。

気力ゲージが赤以下になったら、華中猛襲脚から華中鷹爪激を連続で出そう。すると、ほとんど当たるので、少しずつだが体力を減らせるだろう。


出せばよく当たるのだ。

各キャラ別ワンポイント対策

VS リョウ 気力を減らすまでが勝負!

まずは、リョウの気力を減らしたいので、ラウンドの最初に挑発しておこう。その後は、B+Cキックをガードさせれば必殺技を使うので、減らすことはできるだろう。

後はB+Cキックをガードさせると必ず三角跳びで跳んでくるので、そこをくぐって投げるのだ。

VS ロバート しょせんは極限流ぢゃ

基本的な部分は、リョウと同じだ。ただ、ロバートの場合は気力を減らす必要がないのだ。

B+Cキックの先をガードさせ、画面が縮小すれば必ず跳び込んでくるので、そこをくぐって投げよう。これだけで勝てるぞ。

VS ユリ 小娘なんぞ、相手にならんわ!

ユリはダッシュ投げだけで、勝てるのだ。最初からこれだけでもいいのだが、不安な場合は気力を減らしておこう。

気力の減らし方は、簡単。画面の端でガードしていれば勝手に必殺技を使ってくれるので、減らすのは簡単だ。これで安心して、ダッシュ投げができるだろう。

またユリには、必殺技コンビネーションも有効だぞ。

VS タクマ 実は楽なのぢゃ!

実はタクマも、ダッシュ投げだけでハマってしまうのだ。やはり気力が少ないほうが安心できるので、減り方を教えておこう。

まず最初は、ダッシュ投げ。この後に、後ろに下がり挑発しよう。すると飛燕疾風脚を必ず出すので、バックジャンプでかわし、投げよう。同じことをもう一度繰り返せば、気力はゼロになるぞ。


起き上がりに挑発しとくと…。


必ず飛燕がくるのだ。この後は投げるべし。

VS ジョン
跳んで…ボーイ

ジョンも投げだけで勝てるのだが、今までのパターンとは違うのだ。

やり方は、少し離れたところで垂直ジャンプ大キックを出す。すると跳び込んでくるので、そこをくぐって投げよう。


このくらいの間合いでジャンプだ。

受け身をしなかったら、鉄の爪を重ねてみよう。ほとんど喰らってくれるぞ。

VS キング
ムエタイも軍人も同じじゃの

キングは対ジョンと同じやり方で勝てるぞ。やはり中間距離で垂直ジャンプ大キックを出せば勝手に跳び込んでくるので、くぐって投げよう。

ただし、キングの気力があるうちに少しタイミングを間違うと、トラップショットにひっかかるぞ。

VS 影二
投げて、投げて、投げまくり

最初は、いきなりダッシュ投げ。運が悪いと必殺技を喰らうときがあるので注意。

投げることができたら、後ろに下がって挑発しよう。すると必ず（影二が挑発してもその後に）跳び込んでくるので、そこをくぐって投げよう。

受け身を取られても、後ろに下がってからの挑発で間に合うので、落ち着いていこう。


このくらいまで離れてから、挑発しよう。

また受け身を取らなかったら、鉄の爪を重ねてみよう。ほとんど入り、さらに気絶するのだ。

VS ジャック
くぐって投げて、くぐって投げて、くぐって…

まず始まったら、前に歩く。すると、スタートと同時に超ドロップキックを出されても当たらないのだ。着地のスキを投げよう。

もし歩いてきたら、しゃがみ小パンチで牽制しよう。すると跳び込んでくるので、そこをくぐって投げよう。

基本的には、この繰り返しだ。とくに問題はないだろう。

VS リー
みんなの嫌がるキャラだけど…

ほかのキャラで相手にすると非常に嫌なリー・パイロンだが、リーの同キャラ対決は楽なのだ。

なんと、ダッシュ投げだけでハマルのだ。コツとしては、離れているとよくダッシュしてくるので、それを見てからダッシュ投げしよう。

別に、ダッシュしないで近づいてきたところでも、ダッシュ投げは入るぞ。

VS ミッキー
キャンセルで攻めろ!

ミッキーには、2つのパターンが通用する。ひとつは必殺技コンビネーション。華中鷹爪激の後に大キックで跳び込み、またコンビネーションに持っていくのだ。

もうひとつは、B+Cキックキャンセル鉄の爪パターンだ。B+Cキックを当たるとローリングアッパーがくるが、鉄の爪を出していればその上を通過して攻撃が当たるのだ。


このキックをガードさせて…。


鉄の爪だせば、よく当たるのだ。

両パターンとも、ミッキーの気力がなければならないのだ。しかし必ず気力がなくなるので、そういうときは、B+Cキックをガードさせよう。すると気力を回復しはじめるぞ。

VS テムジン
くるくる回って倒しましょ

リーにとって強敵のテムジン。最初に持ってくるのが、妥当だろう。

攻略方法は、テムジンから少し離れて、垂直ジャンプ大キックを出すだけ。これをタイミングよく出していれば勝手にやられに来てくれるぞ。

テムジンを端に追い込む感じで少しずつ間合いを詰めていくと、楽になる。

VS Mr.ビッグ
気力をなくせば、問題なし

最初はまず、三角跳びで跳び込もう。すると、ビッグはブラスターを撃った後に跳び込んでくるので、そこをくぐって投げる。後は同じようにバックジャンプ・三角跳びを繰り返して投げまくっていれば、ビッグの気力はなくなっているだろう。


いきなり三角跳びで、ブラスターを跳び越えよう。


すると、跳び込んでくるのだ。

気力がなくなったビッグには、ダッシュ投げが通用するので、楽だぞ。

VS ギース
支配者でも楽勝ぢゃ

ラストボスのギースだが、リーにかかれば非常に楽に倒せるのだ。

まず最初にレバーを引きながら、小パンチを連打する。すると、ほとんど跳び込んでくるので、そこを立ち大キックで落とすのだ。

落とした後も、レバーを引きながら小パンチを1、2発出せば跳び込んでくるので、同じように落とそう。


この技で落としてやろう。

もし最初に烈風拳がきたらモードが違うので注意だ。こうなったら飛翔日輪斬をもち、しゃがみ大キックで落そう。

体力の消耗が激しいので、体力に注意しておこう。

BONUS GAME

リーのボーナスゲームは、体力鍛錬の行でいいだろう。

体力鍛錬の簡単なクリアのしかたは、A+Cパンチでザコたちを倒せば楽だぞ。ミスすることは、まずないだろう。

もし気持ちよく勝ちたいならば、超必殺を覚えるのもいいぞ。


A+Cのパンチで楽勝。

ヒットマンスタイルの恐ろしさを見せつけろ!

ミッキー・ロジャース

受け身が取れないつかみ技がどれほど強力なものか？
今教えてあげよう!!

アディオスToshi

ミッキーの強さはクリンチにあり!!

龍虎の拳2、このゲームの最大の特徴は、投げられたときに受け身が取れること。

しかし、このミッキーの投げはつかみ技"クリンチ"だ。これがどういうことかは言うまでもない。加えてミッキーは長身で、ガード後に投げが入れやすい。CPU戦ではこの最強の長所をフルに活用する。

基本はCPUを跳び込ませるように仕向け、ガード後にクリンチをかます。後は規則的に技を重ねていく。この2つをメインに、CPU戦を攻略していくぞ!!



こんなに開く。歩いていってもいいが、ダッシュは絶対×。

最終兵器!!

ミッキーはCPU戦において、敵を端に追い詰めればまず負けない。それはなぜか？ 敵の起き上がりにクリンチ（投げ）を重ねておけば、まず抜けられることはないからだ（繰り返しつかむことができる）。

この禁断の技"ガシガシハメ"は、別に端でなくてもできる。しかし、クリンチを離した後、距離があくので次につかむのが難しいのだ。

今回の攻略ではできるだけこの技を使用せずに（クリンチはもちろん使う）、あくまでCPUのパターンに対応したクリア法を伝授する。

CPUの順番は、1番目にジャックをもってくるのがお勧めだ。どうしてもパターンにハメられない場合に、ガシガシハメを使うわけだが、後半のジャックには逆に投げ返されやすい。

だが、1人目なら結構、確率高くハメられるので安心というわけだ。



適当にローリングを出しても、CPUは消してくるぞ。

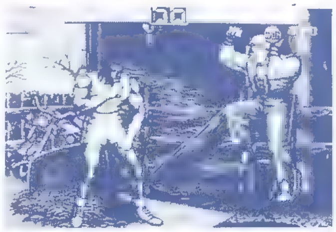


C+Bは当たっても倒れてくれない。ひどいよねエー。

各キャラ別ワンポイント対策

VS リョウ　ローリングアッパーで転ばせろ!

スタートと同時に画面端まで下がる。するとリョウも一緒についてくるので、間合いがある程度近くなればローリングアッパーを出す。リョウは喰らってくれるか、垂直にジャンプする。どちらにせよ前進する。



このまま前進してクリンチ！

垂直にジャンプした場合は、着地した瞬間に投げる。

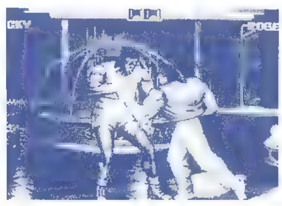
喰らってくれた場合は、起き上がりにまたローリングアッパーを重ね、同じパターンに持ち込む。これで勝てるが、近間のローキックに十分注意。

VS ロバート　龍牙は2発喰らわないように!!

ロバートにはリョウと同じパターンが通用する。しかしリョウと違うところは、近づくと龍牙を打つ確率が高い。しかもこちらは投げにいってるので、よく喰らってしまう。

龍牙はたいてい1発しか当たらないので、倒れることはない。したがって降りてきたところをクリンチすればいいぞ。接近し過ぎると2発当てられてしまうので、投げ間合いの見切りが非常に重要だ。

要は龍牙が出る前に投げてしまえば、なにも問題はない。



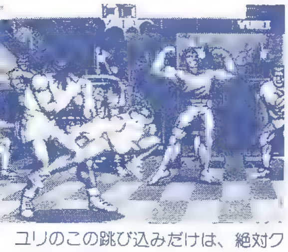
この龍牙が怖い！2発当たった日にゃ…。

VS ユリ　深く突き刺さる跳び込みにはお手上げ!?

CPUユリに対しては、気力をなくしてからしゃがみ大キックをガードさせる。そうすればヒップアタックを重ねてくるので、そのスキをクリンチできる（全キャラ共通）。

ミッキー独自のパターンは、ユリが近づいてきたらローリングアッパーを出す。そしてこれを当たってくれれば繰り返し、跳び込んできたら、くぐり投げかガード後に投げた。

何もせずに跳び込んできた場合は、投げを狙わず立ち小パンチ+A+Cで落とそう。



ユリのこの跳び込みだけは、絶対クリンチできない。でしょ？

VS タクマ　息子たちは楽に倒せても、オヤジは…

CPUオヤジ（タクマ）は、息子たち（リョウ、ユリ）と比べて、はっきり言ってはめにくい。

一番楽なパターンは、ただしゃがみガードしていれば、勝手に跳び込んできてくれるというパターン。跳び込んできたらガード後のクリンチだ。

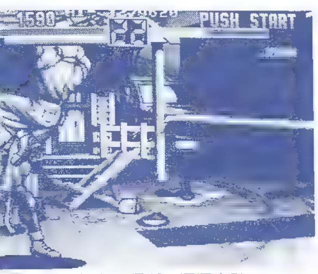
一見すぐに投げられそうだが、手を出すより投げにくる回数が少なく、よく跳び込んでくる。

ちょっと消極的だが、ミッキーなら許される？

VS ジョン　超必殺技を出す前に、勝負を決めれば…

CPUジョンには、ほぼ完璧にパーフェクトを取れるパターンがある。

それは、立ちジャブ（小パンチ）を連打する。これだけでいい。ジャブに反応して、大キック（ドリルキック）を出してくるので、着地の硬直の間にクリンチをかまそう。



このドリルキックが、ほぼ完璧にくる。

しかし途中で、メガスマッシュを出してくるときがある。これらを出されてしまえばガードするしかないので、パーフェクトは締めよう。

VS キング

するどい足技！恐れるべからず!!

開始と同時に垂直ジャンプを繰り返す。最初、ベノムストライクを連発してくるので、タイミングよく避けよう。

当然CPUキングは気力がなくなるので、よく跳び込んでくる。この跳び込みのガード後にクリンチする。キングが気力を溜め直しても、同じことを繰り返せばいいのだ。

ちなみに起き上がりには、ローリングアッパーを重ねないこと。カウンターでトルネードキックを入れられるぞ！

VS 影二

接近戦はまずい！常に遠間を保て！

こいつは強敵だ!!ミッキーで苦戦するキャラ1、2を争う。CPU影二のパターンとしては気力をなくして、遠間で挑発すると跳び込んでくる。この跳び込みの着地のスキ、またはガード後にクリンチをかますのが、最も無難な攻め方だ。

こういう具合になったら、クリンチは締めよう。



こんな風に跳び込んできてもらうのがベスト。

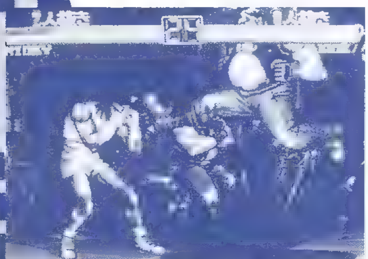
この戦法が成功するかどうかは、いかに間合いを離し挑発するかに掛かっている。あせって近い間合いで挑発すると、霞み斬りや投げを喰らい、こっちがはまるぞ！

VS ジャック

吸い込まれるような投げを常に警戒しておこう！

ジャックというキャラは、技の破壊力がすさまじい分、非常にスキがでかい。そのスキを見逃さずに攻撃していくことが、CPU戦でも基本だ。

特にスキのでかい技は、ジャンプ大パンチ（キック）と超ドロップキックだ。これらの技をしゃがみ小キック連打で誘い、跳んできたら上ガード後にクリンチする。もしも小キック（パンチ）で跳び込んできたら、よほど浅く当たらない限りクリンチを狙わないほうがいい。逆に投げられるぞ。



VS リー

突然くる華中鷹爪激に怒ってはいけない!!

ローリングアッパーの連発、これだけで勝てる。

ただ出すだけでは小足払いで消されてしまうので、開始直後画面端まで下がる。リーはついてくるので、間合いが近くなったところで突然出す。当たって倒れた起き上がりに、またローリングアッパーを重ねる。

万一ガードされれば、また歩いてくるのを待てばいい。跳び越してくるようなら、クリンチ地獄をこいつにも味わせてやろう。

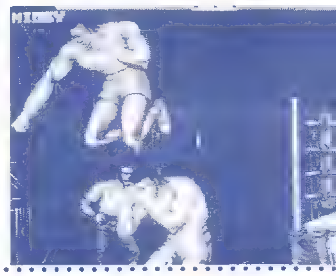


これくらいの間合いで、再びローリングアッパー。

VS ミッキー

自分がクリンチされたら、むかつかず冷静に！

基本的な攻略はCPUリーと同じだ。同じような要領で、ローリングアッパーを連発していれば勝てる。



絶対に跳んでくる！このモードは繰り返してくるぞ。

CPUミッキーの特徴は、自分が画面端まで下がると必ず跳び込んでくる。その跳び込みをくぐってクリンチする方法もある。

もし何らかの攻撃を当てられた場合、すぐに小パンチを連打しよう。何もせずにただガードしていると必ずクリンチされるぞ。自分がされると結構いやなものだからね。

VS テムジン

突然くる豪烈弾！これが怖い!!

開始直後の蒙古竜巻撃を垂直ジャンプでかわし、クリンチをかます。その後時折くる竜巻撃も同じ要領だ。

攻撃しながら寄ってくれれば、垂直大パンチで迎撃しよう。



このパターンは根気が大事！

大パンチはたいてい当たるので、続けてしゃがみ小パンチを連打する。それである程度間合いが離れたら、また垂直大パンチを繰り返す。

ある程度間合いが離れるまで、しゃがみ小パンチを連打しないで、ジャンプするときに投げられるぞ。

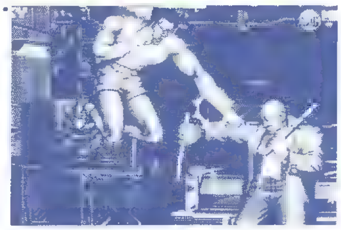
VS Mr.ビッグ

人の頭を叩いた代償は高いぞ！

開始直後撃ってくるグランドブラスターを、大パンチで跳び込む。跳び込んだ後は、しゃがみ小パンチを2、3発撃ち、キャンセルをかけてローリングアッパーを出す。

当たってくれた場合は、起き上がりに跳び込んでまた同じことを繰り返せばいい。

ガードした場合は、次に必ずドラムショットがくるので、それをガードし硬直時間をクリンチ。倒れたら同じことの繰り返し。パターンが崩れたらダイビング待ちが無難だ。



起き上がりに完璧に跳び込めば、まずガードしてくれる。

VS ギース

最後の敵に最高の礼儀?やっぱミッキーは…

一番最初に撃ってくる疾風拳を垂直ジャンプでかわす。するとギースは近寄ってくるので、できるだけ引きつけてローリングアッパーを出そう。必ず当たって倒れてくれるので、起き上がりにもローリングを重ねる。ゲージがピンクになるまで繰り返したら"ガシガシハメ"を強行しよう。すでに画面端に追い込んでるはずだから、ガシガシハメは絶対にミスらないように！

もしミスった場合は、根性でこのパターンに戻すのだ!!



ここまで追い込める！後は…。

BONUS GAME

体力鍛錬の行では、ミッキーのリーチの長さがものを言う。

A+Cのアッパーはほかのキャラに比べて、スキが少ないほうなので使いやすい。



出てる時間が短かいA+C。ここでは役に立つ。

勝てば官軍!? 投げるダス〜

テムジン

闘いの中で苦しい所はないはず、やり込んで1コインクリアだ!!

MAN

テムジンの基本戦法

存じのとおり、テムジンの対CPU戦の基本は小キックで跳び込んでからの投げ技がメインとなる。普通に投げるものと、レバーを斜め下に入れての投げ（この投げはなんと受け身が取れないのだ！）という2つ投げがあり、点数を稼ぎたい人は普通の投げでCPUに受け身を取らせ、早く先に進みたい人は受け身の取れない投げ技で進めるのがいいだろう。

跳び込みの間合いは、スタート時点から一歩前ぐらいがちょうどいい。相手の服、もしくは面などをはぎ取ってとどめをさしたい人は、跳び込み投げの要領で、まず小キックから入り、着地後、必殺技中一番スキの少ない蒙古気弾壁を出す。この蒙古気弾壁は削りとしてだけではなく、最後の一撃としても使えるのでかなり利用価値は大きいのだ。

これでCPUをどんどん脱がしてやれ!!


受け身が取れないだろう。

各キャラ別ワンポイント対策

VS リョウ 極限流をいじめるダス〜

対リョウでは、すべてなげハメで勝つことができる。だが、きちんと小キックをガードさせないと、虎砲や斬烈拳を喰らうので気をつけるべし!!

リョウを投げる場合、相手が右にいるときは、少し間合いが離れてしまい投げることが難しいので、ほんの少し歩いて投げよう。リョウ相手に待つと投げにくくるので、ガンガン攻めて闘え。

VS ロバート 金持ちのフェラーリーを奪うダス〜

CPU戦でロバートからパーフェクトを取るのは難しい。しかし勝つだけなら簡単だ。

まず、立ち小キックで画面の右端に追いつめていく。タイミングは、キックを当てて、少し右に進んで再度キックを当てての繰り返し。

そして追い込んだら、しゃがみ小パンチで跳ばして相手の着地を投げる。タイミングが命だ。


ペシ、ペシ、あっちいけ。

VS ユリ 頭を笑うな、ひどいダス〜

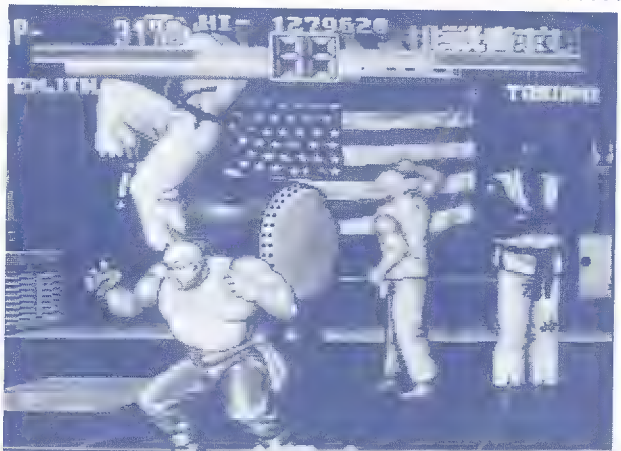
最初にレバーを後ろに入れながら立ち大キックを出す。すると、ユリが覇王翔吼拳を出すことがあるので、垂直ジャンプで避け、その後、もう一度逃げながらの立ち大キックを出す。そうすると、ユリは通常のジャンプでこちらに跳んでくるので、その着地を狙って確実に投げよう。この繰り返しでパーフェクトが取れるはずだ。

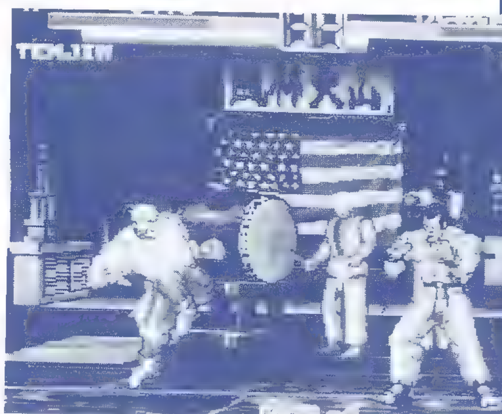
ただし、覇王翔吼拳を喰らうと、とてつもなく痛いので、ジャンプのタイミングは確実に覚えるように。それが、パーフェクトへの近道だ。

VS タクマ 天狗の鼻をへし折るダス〜

レバーを後ろに入れて、立ち大キックで後ろに下がり（覇王至高拳を警戒）、前後どちらでもよいので、もう一度立ち大キックを出す。タクマやユリ、テムジンは立ち大キックを出すと、跳び込んでくる習性があるので、ひたすら着地した瞬間に投げるだけだ。今までタクマで苦しめられていた人でも楽々勝つことができるはずだ。ほとんどユリと同じパターンで勝つことが可能なのだ。

VS ジョン 軍人にはモンゴル相撲ダス!!


ほ〜ら跳んできた。


これを出すと…。

まず小キックで跳び込みガードさせてから投げるパターンに持ち込みたい。最初に、少し間合いを詰めるとき、ジョンがフライングアタックや、レッグボマーを出してくることがある。それさえ注意すれば、後は跳び込み小キックをガードさせ投げを繰り返そう。
跳び込んで着地が少し離れても、その分歩いて近づけば簡単に投げられるので、ぜひ覚えておこう。

VS キング
麗人に手加減なしダス～

キングにも跳び込んで小キックをガードさせて投げ、のパターンが通用する。
しかし、キングを投げた後、受け身を取られると、その後のスキが小さく反撃されるので、その時はレバーを後ろに入れて立ち大キックを出そう。なぜならば、反撃にベノムストライクを出されても、キックに当たって消えるからだ。しかも、大キックに誘発されたキングはしゃがみ小パンチを連打するので、再び間合いを詰め、パターンにはめられるぞ。



ラッキー!!

VS 影二
切られると痛いダス

最初に逃げ大キックなどを出して霞斬りを出させて気力を奪い、その後蒙古気弾壁を出す。すると影二は、跳び込んでくるので、それをくぐって投げる。パターンとしては蒙古気弾壁→跳ばしてくる→投げ、になるが影二の気力をゼロにしないと、天馬脚で飛び越してくることが多いので気をつけろ。

VS ジャック
夜の平和を守るダス～

試合開始後すぐに画面の左端に移動しよう。ジャックが追いかけてきて、小パンチと体当たりの1セットで攻めてくるので、小パンチをガードしたらすぐに蒙古気弾壁を当てる。また、始まってすぐにスーパードロップキックを出してくることもあるが、この時はガードして投げだ。このあたりは多少運がからむぞ。

VS リー
健康なじじいを投げるダス～

まず、始めに相手との間合いを大きく取るため、レバーを後ろに入れ、立ち大キックのジャンプで距離を空けてから挑発。するとリーは鉄の爪攻撃を出すので、それを立ち小キックで落とす。そして立ち大キックで大きく間合いを離し、再び挑発しよう。するとまた相手は跳び込んでくるので、そこをガンガン投げてやるだけで勝てるぞ。



跳び越すダス～。

VS ミッキー
オカマは退治だす～

挑発するとミッキーが近づいてくるので大足払いで転ばす。そして、起きあがりに挑発を重ねると、ミッキーはジャブを出してくるので、そこに大足払いを出そう。ほとんどの場合、大足払いを喰らうが、タイミングをずらされて転ばなかったら、キャンセル蒙古輪投げを出せばよい。

VS テムジン
俺の方が毛が多いダス

開始直後に立ち大キックを出す。すると、相手は自分を跳び越えてくるので、相手の着地を投げてやる。投げ終わった後、間合いを最初の時点に戻し、もう一度立ち大キックで近づき、跳び越えてきたのをまた投げての繰り返しだ。間合いが狭いと相手がしゃがみ小パンチを連打してくるので、間合いを広くとってから元に戻し、もう一度パターンにハメてやればいい。

VS Mr.ビッグ
武器には負けないダス～

ビッグは、必ず最初にグランドブラスターを撃ってくるので、相手方向にジャンプでよけて、そこから小キックをガードさせて投げる。後は、このまま投げハメのパターンにもっていこう。



遠すぎだね、けっこう微妙なんだなー。

VS ギース
コミッショナーを倒せダス～

ギースが最初に出してくる烈風拳を、垂直ジャンプでよけてから、その後歩いてくるギースに大足払いを当て転ばす。当たらない人は、タイミングが遅いからだ。ポイントとしては少し早めに置いておくような感じで出せば転ぶぞ。
転ばしたら、起きあがりに跳び込んで、小キックをガードさせて投げる。一回転ばせればパターンにハマリ、どんどん投げられるので、それだけで勝てるわけだ。

〈ねっ、勝てたでしょ〉
CPU戦は、ギースまでに跳び込みのキックをガードさせての投げが使えるので楽な闘いができる。その他のキャラも、それぞれのパターンにハマッてくれるので、キミもこれを読んでテムジン1コインクリアを目指そう。



タイミング命!!

BONUS GAME

町のチンピラを倒すには、小キックを出しっぱなしにしていればいい。
ここで得点を稼ぎたい人は、小キックの代わりに蒙古気弾壁を使うべし。1回で約1000点入るぞ。



グランドブラスターが出ればクリア目前か？ Mr.ビッグ

前作では、ジャンプすらできなかったビッグ。2では強力なハメを引っさげて再登場！

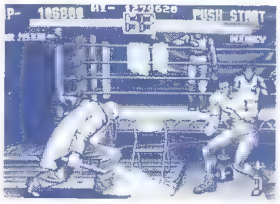
松っちゃん

基本はグランドブラスター

ビッグの対CPU戦は、ただグランドブラスター（以下ブラスター）を連発するパターンと、起き上がりにブラスターを重ねるパターンを主に使うのだ。もちろん使うブラスターは、気力がない状態。以上の2つのパターンをどのように使うのか説明していこう。

◆ひたすらブラスターパターン

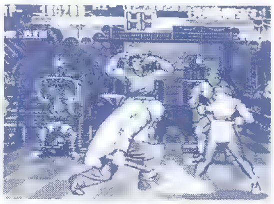
CPUが前に歩いてくるところにブラスターを出す。間合いは適当でよい。CPUは、ガードするかなぜかそのまま喰らってくれるのだ。



ひたすらブラスターパターン。

◆重ねブラスターパターン

CPUをドラムショット、投げなどで倒してから、起き上がりにタイミングを考えてブラスターを重ねるパターン。



重ねブラスターパターン。

リー、影二、テムジン、ロバートの4キャラにはブラスターハメが通用しない。この4人には別のパターンを用意してるので、キャラ別攻略をじっくり読んでくれ。

各キャラ別ワンポイント対策

VS リョウ 前作からの宿命のライバル

いきなり出してくる飛燕疾風脚が強力。気力を溜めだしたら覇王翔吼拳を撃ってくることもある。しかし、そんなリョウもひたすらブラスターパターンにハマる。一度パターンが崩れると一気に負けてしまうこともあるので気を抜かないように。

VS ロバート フェラーリVSロールスロイス

リョウと同様、いやな相手のひとりだ。開始とともにバックジャンプ、垂直ジャンプ（ロバートが反応するまでずっと垂直空ジャンプ）をする。すると龍牙もしくは大足払いをするので両方投げが決まる。ロバートの起き上がりに、すこし離れてスピニングランサーを重ねると必ず当たる。これだけで勝てる。あまり近いと、ロバートに投げられるので、注意して技を重ねるのだ。



これぐらいの間合いでスピニングランサー。

VS ユリ ハゲと言われたのを見返すのだ

開始とともに前ジャンプなどをすると覇王翔吼拳を喰らってしまう。ユリの動きをよく見てから攻撃を開始するのだ。使う黄金パターンは、重ねブラスターパターン。端の間合いでブラスター（気力あり）を連発すると、ユリはほとんど喰らって倒れてくれる。こうなったらしめたもの。起き上がりにブラスターを重ねるのだ。これでハメ完了。

VS タクマ Mr.ビッグVSMr.カラテの対決

ユリと同じく、開始とともに覇王至高拳を撃ってくる。いきなりダッシュしてきたり、中間距離で翔乱脚を出してきたりと忙しいやつだが、ドラムショットがなぜかバリバリ入るのだ。始めに覇王至高拳がこなければドラムショットではまる。画面端までドラムショットで押すとブラスターが入るので、起き上がりに重ねブラスターパターンを使っていこう。



よく当たります、ドラムショット。

VS ジョン こいつもひたすらブラスターパターンが有効

いきなりドラムショットで突進すると喰らってくれる。あとは、ひたすらブラスターパターンでパーフェクト勝ち間違いなし。



この瞬間勝ちが確定。

VS キング やっぱり音の親分には逆らえない

垂直ジャンプ大キックでガードのポーズをとったら、必ず前ジャンプしてくれるので、くぐって投げる。ガードのポーズをとらないときは、ベノムストライクがくるのでやり直し。投げた後は、ひたすらブラスターパターンにハマる。まれに、くぐり投げのときにトラップショットがきて喰らってしまう。



くぐり投げ。

VS 影二 藤堂に代わっての日本人キャラ

開始直後にドラムショットを出すと当たってくれる。そうしたら端の端に離れて挑発。影二は少し遅れて前ジャンプするのでくぐって投げ。かせぐなら、ドラムショットやブラスターを使おう。適当に挑発すると天馬脚を喰らってしまうぞ。反応が悪くてダッシ

シュから霞み斬りなどがくるが、防止することはできない。



挑発すると跳んでくるのだ。

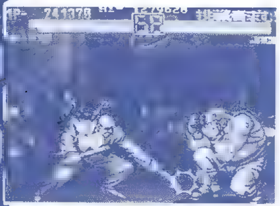
VS ジャック

組長が暴走族のヘッドを倒すのだ

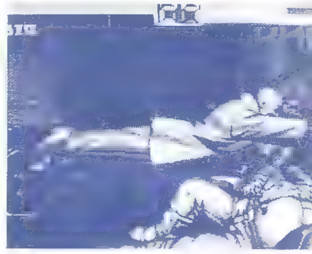
足払いで跳ばせてガード投げパターンを使ってまず転ばすのだ。

転ばした後、ブラスターパターンにはまるのだが、あえてクロスダイビングを使ってみよう。といっても決して難しいパターンではないぞ。クロスダイビングをひたすら連発するだけでジャックが勝手に当たってくれるのだ。

ガードされても気にせずガンガン出してると、これまた勝手に当たってくれるのだ。



この後、跳び蹴りをガード投げ。



本当に、適当に出すだけでいいのだ。

VS リー

すかし投げで余裕のパーフェクト

すかし投げとは、空中で技を空振りして着地を投げてしまうことだ。対戦格闘では、完全にお馴染の言葉である。

いきなり前ジャンプしてすかし投げをする。一度投げたらしめたもの。連続してすかし投げを決めるのだ。

カッコよく勝つには、すかし投げを2回(受け身を取られたときはもう一度投げる)決めたら、リーの起き上がりにブラスターを重ねてピヨらすのだ。

フィニッシュは自分の好きな技を入れてちょうだい。



すかし投げ。1人目のみ可能。

VS ミッキー

ひたすらブラスターパターンの練習台

開始とともにバックジャンプ。その後ひたすらブラスターを出すだけである。ミッキーはただ突進してブラスターを喰らってくれる。なんて哀れなミッキーなのだろう。誰かこのミッキーの突進を止める人はいないのか。

VS テムジン

投げは決まるのだが受け身がムカツクダス

開始直後、バックジャンプすると蒙古竜巻撃を出してくるので投げが決まる。そしたらすぐにブラスターを撃って気力を減らし、減った状態でブラスターを撃つ。

ガードのポーズをとったら前ジャンプしてくるのでC+A(超早めに出す)で落とすのだ。ジャンプをくぐって投げてもいいのだが、ほとんどの確率で受け身を取られるのでおすすめしない。

ブラスターを出してテムジンがしゃがみ小パンチをする時は、間合いが近い。

VS Mr.ビッグ

ニセ者の正体を暴け!

ビッグは開始直後にブラスターを撃ってくるのでクロスダイビングを出すと必ず当たる。あとは、重ねブラスターパターンにハマるので余裕だろう。

開始直後のクロスダイビングを失敗するとパニックになるので精神を集中してコマンドを入れるのだ。

もし、パターンが崩れたらドラムショット連発して相手を固めて勝つしかないだろう。



うまく開始直後にクロスダイビングが出た。

VS ギース

遂に内部抗争勃発

ビッグ戦と同じように開始直後烈風拳を撃ってくる。これを見越して、すこし前進してからジャンプ小パンチをガードさせて投げ。

ギースの起きあがりにブラスターを重ねると気絶させることができる。ギースを画面端のほうに押し、気力がなくなるまで、起き上がりに重ねブラスターを撃つ。

気力がなくなったら、ブラスターパターンが使える(ギースに密着状態で画面端で可能)。



画面端で、かつこれだけ近づかないとハメれない。

〈最後にひとこと…〉

各面の開始直後のパターンをしっかり頭の中に入れておけば、比較的クリアが簡単なキャラだと思う。

BONUS GAME

体力鍛錬の行の敵をなぎ倒すには、1発で敵が倒れるC+Aがいい。敵の攻撃を喰らったときはしゃがみ小パンチ連打で脱出するのだ。



敵を転ばすだけでいいのでC+A攻撃が有効。

龍虎の拳2 対戦攻略

潔く勝ち抜きたいと願う、そんなキミのために！格闘増刊になくてはならないこのコーナー!! キング、ユリを裸に脱がしたい、なんて不純な動機でも良しとしよう!!

リョウ・サカザキ

必殺技の性能では他を圧倒するリョウ。龍虎乱舞と併せて使いこなせば勝利は目の前だ。

びぐ

各種必殺技を使いこなせ

リョウの対戦の中で大きなポイントとなってくるのが、暫烈拳と飛燕疾風脚の使い方だ。

暫烈拳は非常に攻撃（吸い込み？）判定が強いので、技が出ている間は、ほとんど相手は手を出せない。ヘタに手出ししようものなら、いやおうなく吸い上げてしまう。

飛燕疾風脚は、技が出るまでが速く、飛んでいくスピードも速く、ガードされても跳ね返るので反撃を受けにくい。

しかも当たれば相手は倒れるし、気力が赤の状態でも出るなど長所ばかりが目立つ技なので、なるべく多用していきたい。気力が赤になると飛距離が短くなるので、少し離れたところから相手の目の前に着地するように出して、そのまま投げてしまうという使い方もある。

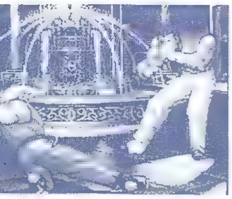


相手の目の前に着地。すかさず投げにいこう。

一発逆転!! 龍虎乱舞

体力が少なくなったからといって諦めてはいけない。超必殺技の龍虎乱舞を使える状態になってからが勝負だ。いろいろな状況から龍虎乱舞を決められるようになろう。

虎煌拳を撃って、そのモーション中に乱舞のコマンドを入力したり、大足払いで転ばせた後に起き上がりに重ねたりできるようになれば、もう一人前のリョウ使いだ。



大足払いで転ばせておいて、



龍虎乱舞を重ねる。

基本戦法

せっかく飛び道具を持っているのだから、虎煌拳でガンガン押していきたいところだが、気力のシステム上、数に限りがあるのでむやみに撃たないようにしよう。

地上戦においては、暫烈拳や飛燕疾風脚を近距離でいきなり出すのが効果的。

対空技としては、虎咆（ビルトアッパー）は当然として立ち小、大キックや暫烈拳、飛燕疾風脚までが使えてしまう。距離に応じて使い分けるようにしよう。



お手軽対空立ち小キック

ロバート・ガルシア

対戦で無様は許されない！なんてったってスタイルの良さNo.1なんだから!!

アディオスTOSHI

CPU戦では少々苦戦を強いられるが、使い勝手の良さで、スタイルが魅力的なキャラ、ロバート。大富豪の実家よろしく、対人戦では余裕をもって勝ち抜きたいよね！

そんな余裕を表すかのように、守って良し、攻めて良しのオールラウンド的な性質を、充分に引き出すアドバイスを君に贈ろう。

全キャラ中最強？ ロバートの対空技

守備力の高さは、対空技の強さにある。ロバートはその対空技が非常に充実しており、しかもかなり強い。

まず全キャラ共通の対空技、C＋A。これがタイミング良く出せれば一番いい。

次に龍牙（ビルドアッパー）、これはあまり使わないほうがいいだろう。気力は一人前に消費するくせに、威力がC＋Aと同じくらい（1発なら）。しかも地上では2発当たらないと倒れない。

そしてロバート独自の対空技は立ちキック系だ。特に大キックは、接近ではネリチャギになる。しかもロバート自体、相手が後に回ると自動的に振り向いてくれる。つまり、めくりに対して非常に強いのだ。



遠間の立ち大キック。まあ普通だよね。



しかし！接近してるとネリチャギになってくれるのだ。

長〜い足、使えるけど、ちょっとむかつくぜ！

ロバートの攻撃の強さは、なんと言ってもその足の長さにある。

特に小足×2・大足払いとつながるのが実にオイシイ。この連続技で分かるように、大足払いは出るのが早い。かつリーチがある。

この大足払いを連続技にはもちろん、中間距離で出していても、相手はうかつに近寄ってこれないぞ。

つま先を狙え!! 飛燕龍神脚

跳び込んでからの攻め方、基本はほぼリョウと同じだ。しかしロバートには飛燕龍神脚があり、跳び込み方もバリエーションに富んでいる。

飛燕龍神脚は空中で一瞬停滞するため、見切られやすいという欠点もある。しかしこの必殺技の強い所は、足元（ほとんどつま先）を狙えば相手がしゃがみガードできないのだ。

使い方としては、相手が寄ってきた所に垂直ジャンプで避けつつ出したり、バックジャンプで、逃げると見せかけて出すのも効果的だぞ。

跳び込みに使う時は、普通の大キックと使い分けるのはもちろん、常に足元を狙える間合を保つことも重要だ。

ちなみにこの必殺はめくれない。めくろうとして相手の背後に落ちたら投げられるぞ。

最後に、気付いている人も多いと思うが、ロバートはスライディングもできる。

操作は、ダッシュしてしゃがみキック。それほど有効な使い道はないが、一応知って損はないぞ。



これがロバートのスライディングだ。いける！なにが？

タクマ・サカザキ

弱点がみつからないほどに強い、タクマ。必殺技と通常技を使いこなせば強力なキャラになるぞ。

MOMO

基本性能が高い、タクマを対戦で使うならば、やはり必殺技と連続性でガンガン攻めたい所。気持ちのいい攻め方を伝授しよう。

通常技で攻めろ！

タクマはリョウ、ロバートに比べ、通常技が強いので、通常技でガンガン攻めよう。

かなり使える通常技は、B+Cローキックだ。リーチがリョウ、ロバートよりあるので、非常に強いのだ。使い方としては、ダッシュしてからのローキックや、中間距離で相手の飛び道具を撃つ所をつぶしたりするのに使えるぞ。


あきらかに長い、タクマのローキック。

また、大足払いも長いのでキャンセルして必殺技を出すのが有効だ。

他に使える通常技として、立ち大キック、立ち大パンチなどもリーチがあり、使いやすいぞ。しかも、立ち大キックにキャンセルをかけて必殺技を出せば連続技になる事があるのだ。


当ったらキャンセルだ！

必殺技を使いまくれ！

とにかくタクマは攻めるキャラなので、跳び込む機会が多くなるだろう。跳び込むときは、大キックがいいぞ。

かなり横への判定が大きいので、跳び込むには最適だ。

使える必殺技は少ないのだが、飛燕疾風脚や翔乱脚は使い方しだいで有効に使えるのだ。

翔乱脚は小技からキャンセルして出すと、かなり入るぞ。反撃しようとする相手は、吸い込まれてしまうのだ。また連続技としても使えるので、立ち大キックからキャンセルで出すのがいいぞ。

飛燕疾風脚も同じように使うと有効だが、もっと使い道はある。それは、対空技としての能力である。

少し遠めから跳び込んできた相手には、完璧な対空技になるぞ。


対空としても使えるのだ。

他の必殺技の使い方としては、ダッシュからの斬裂拳や鬼神撃からの覇王至高拳なども、よく当ってくれる。


覇王至高拳も、だんぜん早く出るぞ。

気力ゲージをよく見ながら、必殺技を使っていこう。

ユリ・サカザキ

意表をついて闘え！跳び込みからの連続技は全キャラ一強力！

Scho小杉

守りと攻めを使い分けろ

対戦では、投げの後のスキがとにかくイタすぎる。一部のキャラでは受身を失敗しても反撃を許してしまう。

このため待たれると非常につらいが、とにかく体力をリードしてしまえば相手は攻めて来ざるをえない。常にユリのペースで戦え。投げはほかに手がないようなときだけ使おう。


この立ち大パンチが強のだ。これで流れを変えろ。

地上戦では立ち大パンチ、大足払いがメイン。大足払いは全キャラ一の間合い。スピードを誇るが、やられ判定も大きい。索制にはリーチも長く判定の強い立ち大パンチを使っていこう。立ち小キック、立ち小パンチも相手の突進、飛び道具の出かかりを止めるのに使える。

対空技は、砕破かC+Aアッパーか空中投げ。特に砕破は上半身無敵の時間を有効に利用すれば強い。

撹乱し、ガンガン跳び込め！

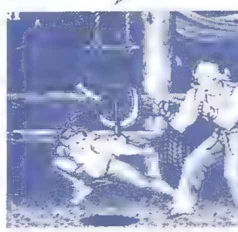
前述のように地上戦での守りはかためつつ、素速い動きで撹乱し、攻めていくのがユリの闘い方になる。

ユリは跳び込み、特にジャンプ大キックが使い方によっては非常に強い。

めくりに使うこともでき、ここから連続技につなぐこともできる。

普通に跳び込むのならボタンは早めに、ジャンプの頂点より手前で押す。連続技につなぐ時には、多少引きつけて当てる。

めくりも強い。うまく地上スレスレで出せば、立ちガードできない位置に当てることが可能だ。


一部キャラはこれを立ちガードできないぞ。

大キックからの連続技は威力も高く、1セット入れただけで試合の流れを変えることができるぞ。

その他、対戦で有効な戦法としては、ヒップアタックキャンセル百裂ビンタ（連係技だがスキは少ない）。燕舞脚・覇王翔吼拳。実はユリの翔吼拳は、リョウ、ロバートのものより出るのが早い。中・近距離で使っていけ。


「はおー」「覇王」「しょーこーけーん」「ぐはあっ」

ひえんほーおーきゃくで駆けのぼれ

飛燕鳳凰脚の効果的な使い方としては、リョウたちと同様である。大足やローキックで転ばせてからキャンセルで出す方法や、中間距離から突然出しても結構強い。何せ疾風脚や天馬脚といった突進系の技まで吸えるほどの判定をもっているのだ。

ジョン・クローリー

どの技も平均以上の強さを持っている。対戦でも攻め主体のラッシュが強い！

SIVA

これでも元軍人！待ちはしないぜっ

ジョンは飛び道具の強いキャラなので（超必殺技、隠し必殺技も含めて）、遠めの間合いから飛び道具で押していく戦法が有効のように思われるかもしれないが、実は接近戦になればなるほど強さを発揮するキャラなのである。

理由として、コマンド連続技の連打力と必殺技による削りの量が挙げられる。通常技にしても、連打性はないものの判定が強いので、相打ちOK的な考えで使っていけるぞ。


オーバードライブキックは1発入ると大きい。

元軍人の戦略① 接近戦での鉄則

では基本戦法を書きおえたところで実戦でいかに生かしていくかを見ていこう。

接近戦におけるジョンの武器は、足払いやしゃがみ小パンチだ。これらの技にキャンセルをかけて、メガスマッシュ、オーバードライブキックを出してラッシュにもち込む。

ここで注意してほしいのは、キャンセルで出すのがフライングアタックやレッグボマーではない、ということだ。これらの必殺技は連続技にはならないうえに、接近戦で使うにはスキの大きい技だからだ。それまで相手を追いつめてきたラッシュが止まってしまうというのも要因のひとつである。


このあとの反撃は避けられない…。

以上、書いてきたようにジョンの攻撃は接近戦でのラッシュによるところが大きい。

これらの攻撃に投げを加えるなどして、ラッシュが単調にならないように攻めていこう。

元軍人の戦略② 遠距離戦での鉄則

ここまで接近戦について書いてきたが、遠距離の闘いについても研究してみよう。

ジョンの遠距離戦での武器はフライングアタックやレッグボマーといった突進系の必殺技だ。

どちらもスキの大きい技なので使い方が難しいが、地面を走っていく飛び道具を持っている相手には効果を発揮する。この手の相手には、飛び道具を撃ったのを見てからでもフライングアタックが間にあうのだ（間合いによるが）。

新必殺技のレッグボマーはしゃがみガードできない。飛び道具をしゃがみガードするような相手なら、レッグボマーを狙ってみるのもいい。

このように、フライングアタック、レッグボマーは相手のスキを確実に狙って出すようにしていこう。削り目的ばかりで使っていると、手痛い反撃を喰らってしまい、採算が合わないことが多いから注意してくれ。

いかに相手に近づくか？

対戦におけるジョンのテーマがこれだ。とにかく接近戦にもちこむことができれば、強引に攻めることができる。

逆に、たとえ追い込まれても、小技からのオーバードライブキックを狙っていこう。

1発はいれば、相手の追い込みを自分のラッシュへと変えることのできる技だ。

キング

中途半端な気力はいらない。ALL or NOTHINGでガンガン攻めたてる。

ぴく

気力満タン時、空っぽ時、それぞれの闘いかた

気力が多いときには、そのまま気力を減らさないように闘う。窮地に追い込まれたときに、一発逆転のサプライズローズを狙うためだ。

ベノムストライクは、なるべく単発で撃ち、1発撃つごとに気力を回復するように心がけよう。

ダブルストライクは使う必要はない。2発ともガードされてしまうと、ベノムストライクを1発命中させるよりもダメージが少ない。気力の消費量のことも考慮に入れるとベノムストライクのほうがお得であると言える。

気力がないときは攻め派にとって動きやすい状況である。連続技の頁で紹介した通常技3段は気力が赤のときでないと使えないし、カスベノムも障壁がわりに使える。カストルネードキックも当たれば倒れてくれるので、威力の点を除けば気力があるときと大差ない。

トラップショットは出せなくなるが、対空技としては立ち大キックのほうが優れているので問題ない。


真上に対してはC+Aのアッパー、斜め上に対しては立ち大キックで。

また自分は気力の量を気にする必要はないので、相手に気力をタメさせる余裕すら与えずに攻めたてることができる。

サプライズローズはこうやって使う

「キーッ、サプライズローズ出ねぇ」とお嘆きのキング使いの皆様へ。以下の2点に気を付ければ、思いのままに出せること間違いなしだ。

①レバーはしっかりと左下で止めること。

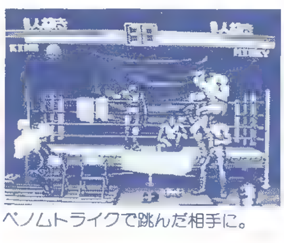
左下に引きっぱなしの状態でボタンへと移行せねばならない。勢い余って左まで入力したり、ニュートラルに戻したりしたのでは一生出ないぞ。

②ボタンはB・Cと押すこと。

BとCを同時に押すというよりも、わずかにBを早く押すという感じで、B、Cを素早くポポンと押すようにすれば大丈夫だ。

いちおう立ち大キックなどにキャンセルをかけて出すことも可能だが、間合いが狭すぎるため避けられやすい。やはり投げた相手の起き上がりを狙うのがベスト。

端～端よりやや近い間合いでベノムストライクを撃ち、先行入力（対CPUの頁を参照）でサプライズローズを出すと、ベノムストライクを跳び越えた敵に当てやすい。


ベノムトライクで跳んだ相手に。


バラのトゲが襲いかかる。回避不能だ。

この技は、ミッキー、ビッグ、ジャックなどのデカい敵に対してはかなり当てやすい。こいつらを相手にするときは常に狙っていこう。

如月影二

各必殺技をうまく使うことで、相手の攻撃を無効化できる。これら必殺技の使いどころを知ろう。

KAL

基本はじりじりだ

影二はじりじりと近づいていくのが基本の一つとなる。

じりじり接近していったあとどうするのかというと、まず狙うのは流影陣と霞み斬り。じわりじわりと近づきながら、相手があせって必殺技（特に飛び道具）を使うのを待ち、使ってきたら流影陣でかき消す、またははね返すのだ。この場合、気力の消費量はこちらのほうが少なくすむ（流影陣、霞み斬りの気力消費量は少ない）ので、相手は必殺技を使えば使うほど不利になっていくというわけだ。

じりじり接近していったあと、相手が特に何もしてこなかったら、こちらから攻撃に出る。手段としては、そのままじりじり近づいていってローキック（立ちのC+B）、またはいきなりダッシュしてからローキックか、いきなりダッシュして投げる、のどれかがいい。影二はローキックが長いので、多少遠間から出しても届くぞ。

これらのバリエーションのほかにも、相手がこちらのダッシュローキック、ダッシュ投げを警戒するようになったら、じりじり近づいていって、それまでだったらダッシュをしだした距離で突然霞み斬りを出す、という戦法もある。

ただ、それまでにとっていた行動がダッシュローキックばかりだと、結局相手はガードしたままなので、この突然霞み斬りをやるならダッシュ投げをやったあとにしよう。

超便利技 流影陣を活用するのだ


流影陣をうまく使え！

前項、基本的な動きの解説の中で、じりじり接近していったあと（またはその途中）に相手が必殺技を出してきたら流影陣で消す、というのがあったが、この技は通常技に対しても威力を発揮する。

例えば、近づいていったあと、相手が大足払いを空振りしたのを見てから流影陣を出せば、その大足払いの空振りのスキに流影陣がHITする。

また、突進系の移動する技（必殺含む）に対しても、多少早目に出しておけば、流影陣の出ている時間の長さから"ハズす"ということがなくてよい。さらに気力がないカス状態でも、連続して出せばほとんどスキがない。

接近戦で攻撃したいなぁ～というときの霞み斬り、ちょっと受け身に回ろうか、という場合の流影陣、と覚えておけばいいだろう。それと様子見のローキックも忘れぬよう。

対空防御をかためよう

エイジには強力な対空技というものがない。そのかわり、相手にあたえるダメージ量が極端に少ないという点さえ我慢すれば、立ち小キックが信用のおける対空技となる。一応流影陣も対空技として使えるが、それよりは登りパンチなどで何回か返しておいて、次は気孔砲、というようにすれば、相手はジャンプの頂点あたりで技を空振りしてしまい、落ちてくる最中に気孔砲に当たってくれるだろう。

完全に先読みしていれば、斬鉄波でも跳び込みを返せる。ただし気力が満タンのとき以外、斬鉄波を使うのはよそう。


リーチの長い影二のローキック。地上戦での主力武器のひとつだ。

ジャック・ターナー

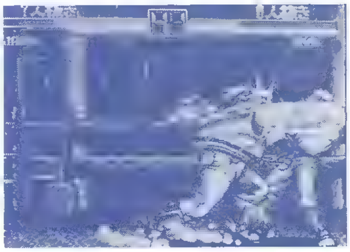
前作よりもふとったと噂のジャック、その分パワーも上がって鬼と化す!!

MAN

必殺技はこれを使う

ジャックの必殺技は、どれを取っても威力があり、リーチも長い。対戦の中ではこの技がオススメだ。

必殺技の中では、主に極ナックルパートで、相手が必殺技を出しているスキや、相打ちOKで突っ込む。極ナックルパートは、ただ出すだけでも相手は喰らってくれることが多いので、この技で力押しができるぞ。


速い、強い、リーチは最高!!

スーパードロップキックは、主に対空兵器として使おう。ほぼオールマイティーに使うことができる。


やっぱり強いぜ!!

ブレインショックバットは、つかみ技なので、相手に受身を取られることはない。そこで相手の起き上がりに小キックや、小パンチ、また画面端だと地獄突きにキャンセルをかけて、ブレインショックバットを入れることができる。

ブレインショックバットは投げ間合いが広いため、起き上がりに相手がハメてきたときも、つかむことが楽々できる。力強いハメ対策にもなっているのだ。

闘いの中では

ジャックの対戦で、目立って弱いところは、足元だ。しかし多少の攻撃ではビクともしないので、極ナックルパートや、ブレインショックバットで相手を画面端に追いつめていこう。闘っているとき、対空兵器のスーパードロップキックを忘れるべからず!!

対戦中によく使われる基本技としては、立ち小キックが、相手の足払いなどを消せるのが強みである。C+Bボタンの体当たりも、相手と一気に間合いをつめられる。


おらおらおら～

主な闘い方は、極ナックルパートをメインとして使い、相手が足払いなどをうるさく出してきたら、立ち小キックで対応する。最後は削ってでも勝つぐらいのゴリ押しキャラでもある。

同キャラ対戦のときなどは、力と力のぶつかり合いだ。激しく、すごい迫力になるぞ。

ジャックは足元さえ完璧にすれば、持ち前のパワーを生かして最強になる日も近い!! 無敵のジャック使いを目指して日々の鍛練あるのみ。強くなって相手に力を見せつけてやれ!!

リー・パイロン

気力ゲージがなくても十分に力を発揮できる、リー・パイロン。小技、通常技、必殺技で攻めたてろ！

MOMO

特に強力な必殺技があるキャラクターではないが、なかなか強いキャラ、リー・パイロン。

龍虎の中で一番の俊足と、強い通常技。気力を気にせず闘えるキャラクターだ。

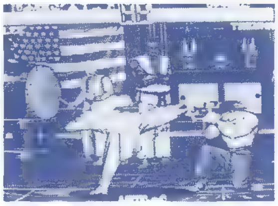
小技でチクチク攻めろ！

リーの基本的な闘い方としては、とにかく近づくことだ。接近戦では、しゃがみ小パンチが有効だ。小足払いよりも速く連射できるので、相手を引き離すのには最適だぞ。


近づきすぎたら、小パンチで引き離そう。

また、しゃがみ小パンチにキャンセルをかけて鉄の爪や華中猛襲脚、華中鷹爪激を出すといいだろう。ただし、鉄の爪はガードされると必ず反撃を受けるので、出すのをひかえよう。

中間距離では、一番リーチのある、B+Cキックで闘う。出るまでが速いので、相手の技のスキなどを狙って出せるようになると、かなり使えるぞ。


中間距離では、このキックで牽制をして…。


華中鷹爪激で奇襲をかける！これが、よく当たるんだな。

この技にもキャンセルをかけて華中鷹爪激を出すと、なかなか効果的だ。

では実際どうやって近づくかと言うと、主にダッシュを使うのだ。リーのダッシュは小さくなるので、しゃがみ攻撃以外はスカッてしまう。ダッシュで近づき、小パンチからの攻めや、いきなりの投げ、または必殺技などもいいぞ。


さーて、これから何をしようかね。

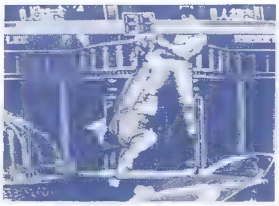
対空技は、これでOK

攻めるばかりではなく、守りも重要になるだろう。そこで必要なのは、対空技だ。

しゃがみ大キックがかなり使えるだろう。見た目どおり、かなり強いが、相手が倒れてくれないので、後が攻めづらいかもしれない。

A+Cパンチも対空技としてはいいが、タイミングを間違えると負けることが多い。

離れた所から跳び込んできたときは、立ち大キックが対空技として使えるのだ。見た目以上に強いので、一度は使ってみてほしい。


実は強い、このキック。

しかし、この対空技ではダメージが少ないので、もしできるならば、くぐって鉄の爪がきくぞ。

ミッキー・ロジャース

チョッピングライトの使い方が勝負の鍵を…握るわけネェー!! やっぱクレイジーアッパーか？

アディオスTOSHI

対戦でミッキーが使う必殺技は、ローリングアッパーとバーニングアッパーだけでいい。

使えばわかるはずだが、チョッピングライトはまるで使えない。

クレイジーアッパーもまったくではないが、使えない。つまり飛び道具2種類と通常技のみで、対人戦を闘い抜かなければならないのだ。

バーニングとローリングは常に使い分けよう！

このキャラにとって常に気力を溜めておくことは必要不可欠だ。

そのことを一番痛感できる必殺技、バーニングアッパー。バーニングアッパーの攻撃範囲のでかさは、対戦でも利用価値は高い。近距離戦でキャンセルして出してもいいが、できれば遠間から相手の動きを封じるように使おう。

例としてローリングアッパーを避けて攻撃してくる相手、つまりテムジンの竜巻撃、極限流の飛燕疾風脚を常に狙ってくる相手に対して、ローリングとバーニングを使い分ける。

この使い分けはどのキャラにとっても嫌なもので、小技で消えそうにも上下に反応しなければならない。したがってガードさせる確率が高くなり、一時的ではあるものの、相手の動きを封じ込むことができる。

しかしバーニングアッパーの欠点は、気力がなくなるとしゃがんでいる相手に当たらないことだ。


げ!?当たらない。すぐに気力充電だ!!

跳び込みを簡単に返されないための布石

対戦で攻め込むには、やはり跳び込まなければならないが、ただ跳び込むだけではあまりに芸がない。

少し相手を戸惑わす作戦として、ローリングアッパーを打ち、下ガードさせておいてから跳び込む。単純なことだが、以意に効果がある。

さらに進歩させて、ローリング→バーニングを2回ぐらい繰り返し、ローリング→跳び込み大キックとつなぐ手もある。もちろんこれらの順番を状況に合わせて変えたほうがもっと効果的だ。


でもこの大パンチ(キック)めくれないよ。

懐に入ったはいいけれど…

跳び込んで相手を接近してるとき、最もポピュラーな連続技（つながらないけど）は、しゃがみジャブ×2〜3、キャンセルしてローリング。しゃがみジャブをアッパー（しゃがみ大パンチ）に変えてもいい。

対空技はC+Aのアッパーでもいいが、出てる時間が短かすぎるので使いづらい。


このアッパーのほうがC+Aより使いやすい。

同じアッパーならしゃがみ大パンチのほうがお手軽だ。もちろん、早めに出すことが絶対条件だよ。

テムジン

まずは接近戦に持ち込め!! そして最後に蒙古大車輪投げでKOダス。

MAN

使っていい技はどれだ!!

テムジンの対戦では、どんなことをすれば対戦相手に勝てるのか!?それはいうまでもなく投げ技で勝つしかないでしょう。

投げ技の種類は、基本の投げ技2種類、必殺技の投げ技が2種類の計4種類あるぞ。

必殺技と基本の投げ技両方に、ひとつずつ使えるものがある。より対戦向きなのはどっちの投げ技か、またどういうときにその投げ技が入るか挙げてみよう。

●基本の投げ技では、レバーをナナメ下に入れて投げると受け身の取れなくなる投げ技がある。

この投げ技は、レバーがガード方向のナナメ下のままでも投げられるので、相手の跳び攻撃をガードしてからの投げ技が入れやすい。1回入れば相手は受け身を取れない。だから投げた後の相手に、ダメージを確実に与えられる。大きな強みである。

●必殺技の投げでは、蒙古大車輪投げを使え。

蒙古雷撃弾は、投げ終わったあとに変なポーズをするので、投げた後相手に攻め込むまでに少々時間を喰ってしまう。


こんなポーズがなければ…。

蒙古大車輪投げは、威力が同じなのに投げた後の変なポーズがない。

この投げ技を対戦でどう入れるのか!?普通に投げにいけば相手が動き、なかなか入れさせてくれない。そこで基本技をキャンセルして、相手の動きを止めてから入れよう。

立ち大パンチ、しゃがみ大パンチにキャンセルがかかり、蒙古大車輪投げを入れることができる。

相手に大足払いをガードさせて、それにキャンセルをかけて入れることもできる。

蒙古大車輪投げは、投げ間合いが広いので相手が投げハメをしようと近づいてきたときも、みごとに決めることができるぞ。

主にキックを使え!!

テムジンのパンチは、大パンチにキャンセルをかけて蒙古車輪投げを入れる以外に使い道がなさそうだ。

そこで基本技は、キック系の技がメインとなった闘い方になる。キック系の技は、大足払いが対空兵器として使える。立ち大キックは、前後に素早く移動でき、しかも攻撃判定の出ている時間が長いので、突進してくる相手の必殺技や、飛び道具を消すことができる。

立ち小キックはリーチが長いので、相手を牽制するときに使えるのだ。

必殺技に蒙古竜巻撃や、超必殺技の蒙古蒙烈波砕弾もあるが、これは相手が跳んでくる際、その着地際に当てるようにしよう。


これが対空兵器になるぞ。

蒙古気弾壁は、気力があるときは対空兵器として使えるが気力ゼロだと使い道がない。

君もテムジンの投げ技に惚れ込んだのなら、これを読んで対戦相手を投げまくってやれ。

Mr.ビッグ

クロスダイビング、ドラムショットを中心にすべての必殺技を使いこなせ!!

DS!

奇襲技で相手の出鼻をくじけ!!

Mr.ビッグを少しでも使ってみると、その意外なまでの使いやすさに驚くのではないだろうか。

棒を持っているがゆえの特異さ(使いにくさ)は、まったくと言っていいほどなく、その代りに利用価値の高い必殺技が揃っていることに気づくだろう。

特に、クロスダイビングとドラムショットなどの奇襲技は、対戦でさらなる真価を発揮する。この2つの必殺技は、気力ゼロでもおかたいなしで出る上に、気力ゼロ状態独特の使い方(フィイントなど)もできるからだ。

近距離~遠距離すべてがMr.ビッグの距離だ!!

それでは、具体的に対戦での対処法を見ていこう。

まず近距離では、しつこいまでの小攻撃とグランドブラスターで攻める。小攻撃からのグランドブラスターは、近距離であれば反撃されにくく、技の出かかりをつぶすのも容易だ。

それでも、自分よりリーチのある相手(ミッキーなど)や、暫烈拳系の吸いこむ技を持つ敵には、注意して闘う必要があるだろう。

次に中間距離では、ドラムショットとクロスダイビングを使う。

とはいえ、むやみやたらに使えば、クロスダイビングはともかく、ドラムショットは確実にガード後に反撃されてしまう。

有効な使い方のひとつとして、中間よりやや近い間合いで、相手の跳び込みの間際にはたき落とす手段がとれる。素早い反応が必要だが失敗しても反対側にいくだけで反撃はされないので積極的に狙える。


反応が早ければ、跳び込みの昇りをはたき落とすことも可能。

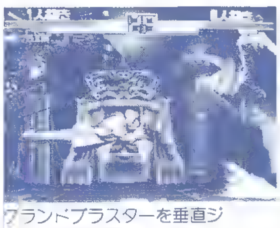
この距離でなら、飛び道具を連射してくる相手は、逆に跳び込んで攻められるし、ガチガチにガードを固めているのなら、ダッシュ投げも狙っていける。

中間よりやや遠い間合いでなら気力の充実を図り、相手の跳び込みに対しブラスターウェーブを当てることも可能だ。

待ち+挑発連打の相手なら気力ゼロのクロスダイビングで相手の手前に落ち、そこからの変化技(ドラムショットや棒足払い、間合いを調整してのグランドブラスターでの削り)などで攻め立てるMr.ビッグならではの攻撃もある。

そして遠距離では、グランドブラスターを中心に攻める。相手が垂直ジャンプでかわそうものなら、すかさずクロスダイビングだ。

相手の遠距離からの跳び込みは、着地点をダッシュ投げか、ドラムショット、クロスダイビングで撃墜する。


グランドブラスターを垂直ジャンプでよけたね。ニヤリ(クロスダイビング確定)。

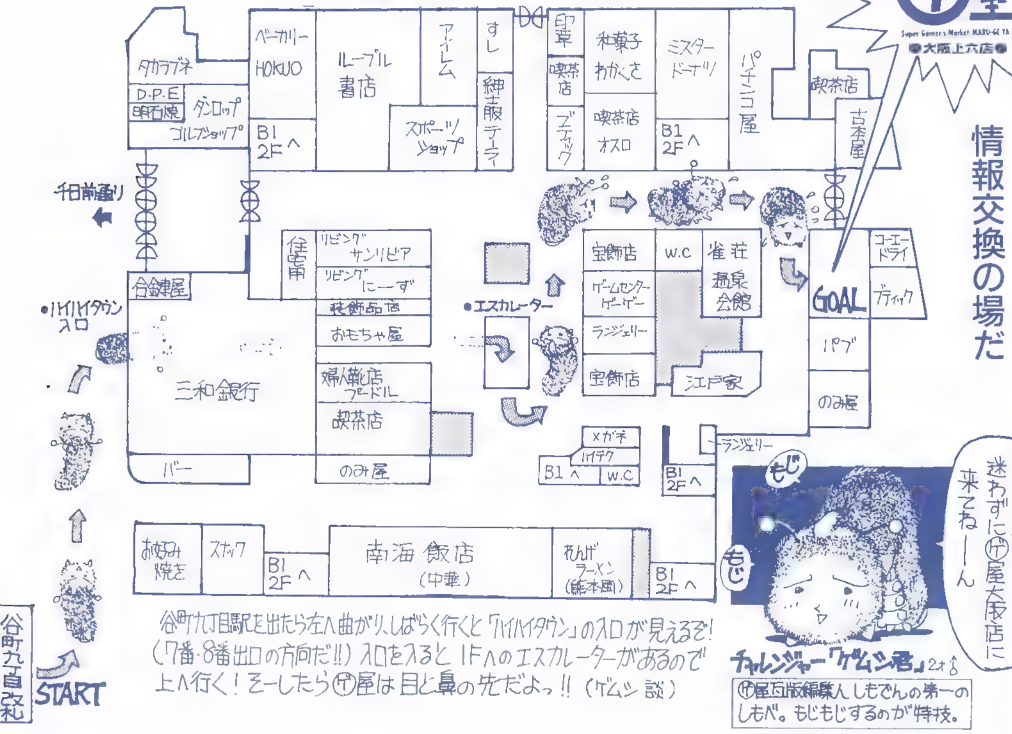
戦慄の超必殺技「ライジングスピア」

この技の利点は「起き上がりに重ねれば絶対に防ぐことができない」という点にある。

起き上がりに限らず、接近戦からキャンセルで出せば、対戦相手を恐怖のるつぼに叩き込むことになるであろう。

ゲムシ君でも到達できる!!
㋘屋大阪上六店MAP!!!

天下一ゲーマーの店 ㋘屋 Super Gamer's Market MARU-GE-YA ●大阪上六店●



㋘屋瓦版編集人しもでんの第一のしもべ。もじもじするのが特技。

◀㋘屋大阪店は関西ゲーマーの情報交換の場だ

MARU-GE-YA KAWARAIBAN ㋘屋瓦版

特別号
1994.4.19発行
編集人：しもでん

㋘屋からのお知らせ

國府田マリ子ラジオ ミュージアム（番外編）

㋘屋では君たちの熱いリクエストを待ってるよ。いまこの記事を読んでいる君ならこの呼びかけに応えないわけにはいかないぞ！なぜなら君のリクエストなしにはこのラジオ番組はなりたたないのだ！㋘屋では君の来店を待っている。

(リクエスト方法のすべて)

㋘屋ノートがおいてあるテーブルのリクエスト用紙に記入項目を書いて、カウンターの店員に渡すだけ！スゴクカンタンだね!!

㋘屋大阪店せつめいの巻

店内のスペースがとっても広く、ゲーメストバックナンバーはもちろんのこと、雑誌・コミックなどが盛りだくさん。

また、同人誌も数多く取りそろえてまっせ！

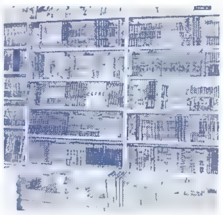
おっと、もちろんゲームグッズやテレカも置いてるよ。

ゲーム機も3台置いているし、UFOキャッチャーには最新のぬいぐるみを入れてるよーん。みんな来てね。

各コーナー大解ぼーの巻

①コミックコーナー

大阪店といえばやはりこのコーナーが一押しだ！おなじみゲーメストコミックを始め、ホビージャパン誌の侍魂アンソロジーなどゲーム系コミックならなんでもござれ！もちろん他ジャンルも。豊富にあるでー。



えっちコミックもあるよ～ん

②TRPGコーナー

大阪店のみ扱っているというTRPG。㋘屋店長おすすめの「蓬莱学園」シリーズを筆頭に、ファーローズ・トゥ・ロード、メガトラベラーやバトルテックなども置いてるよ。サプリメントもバッチリだ。



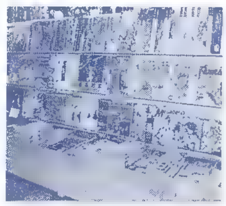
店頭に置いてなくても、店員に聞いてみてくれ！

そのほかマスタースクリーンや多面体ダイスなどの必須アイテムもおいてるので、ぜひ手にとってみてくれよな！

③マガジンコーナー

これまた大阪店だけの特長のひとつ。それは週刊誌や月刊の雑誌を取り扱っているぞ。

えっそんなのよそでも買えるって？いやいや㋘屋で買うということはスタンプを貯められるということだ。ということはいつも買っている雑誌を買っていくだけで、スグにスタンプ？個のグッズと交換できるというおいしいシステムなわけ。どう？買いたくなった？じゃ急いで㋘屋へGO・GO！



普通の本屋では置いていないマニアックな雑誌も手に入る！

④ゲームコーナー

東京店にももちろんあるけど大阪店はそのスペースのおかげで筐体がもう1台あるのだ。つまり3台もおいているのだ！最新の格闘ゲームをおいているので対戦がいつもチョー盛んだ！また5月には極上パロディウスが入荷する予定なので楽しみに待っててくれ！



たまに発売前のゲームが入っていることも…要チェックや！

書いてるとページがいくらあっても足りないので残りは君のその眼で確かめてくれ！上のMAPがあれば方向オンチの君でも㋘屋に来れるぞ！（本当か？）

データファイル
設定原画集
アイランド&イラストギャラリー
アニメダイジェスト
開発者インタビュー

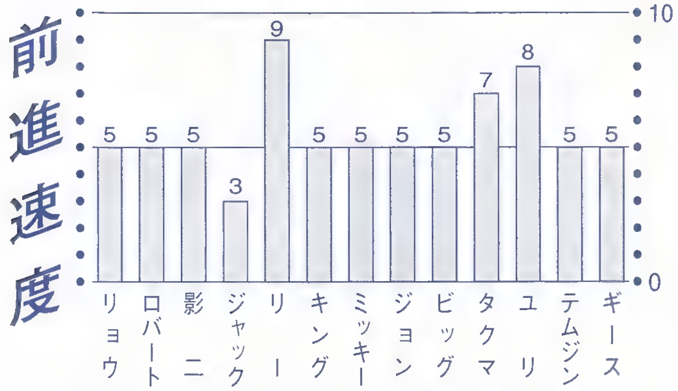
Making of 龍虎の拳2

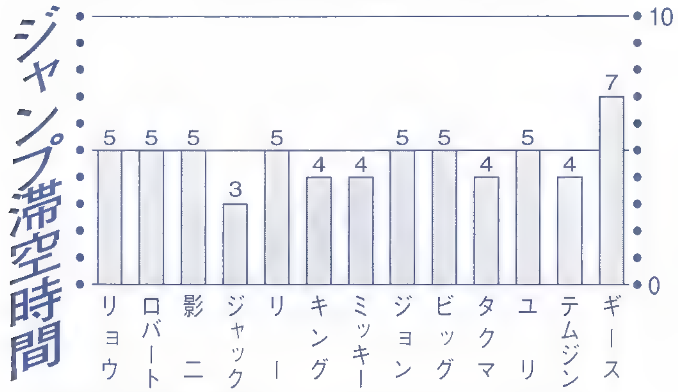


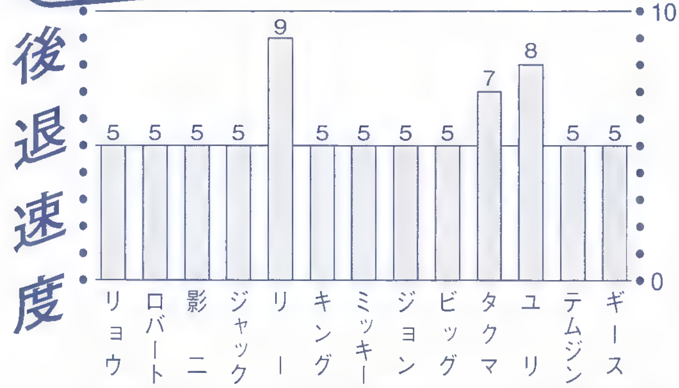
DATA FILE データファイル

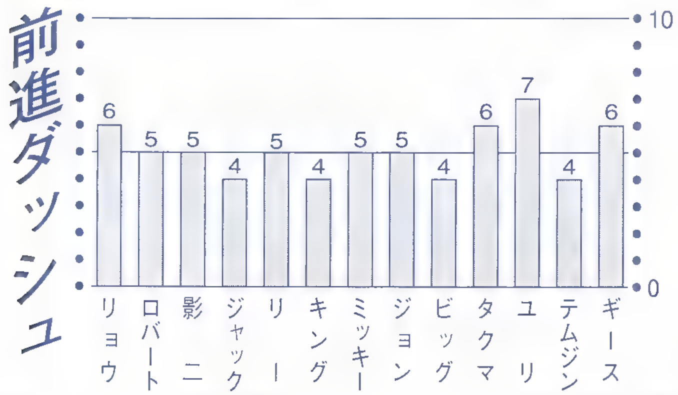
増刊恒例データファイル。今回は龍虎の拳2のキャラ移動スピードやジャンプ力、そしてすべての技の攻撃値などを大公開!!キャラの研究にぜひ役立ててくれ!!

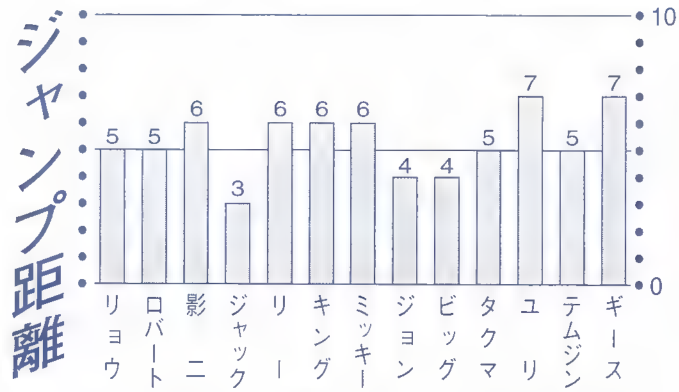
コラムゥ大野

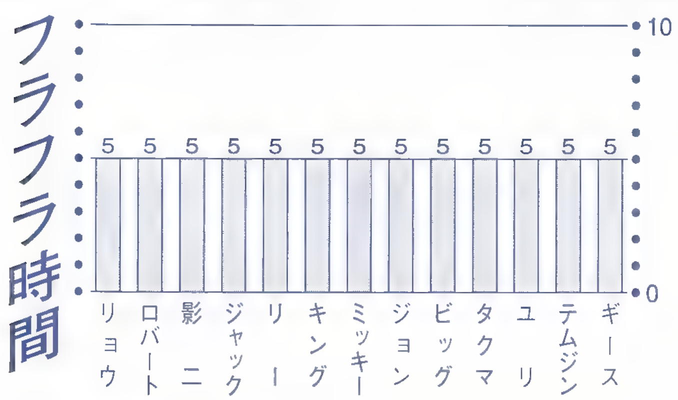


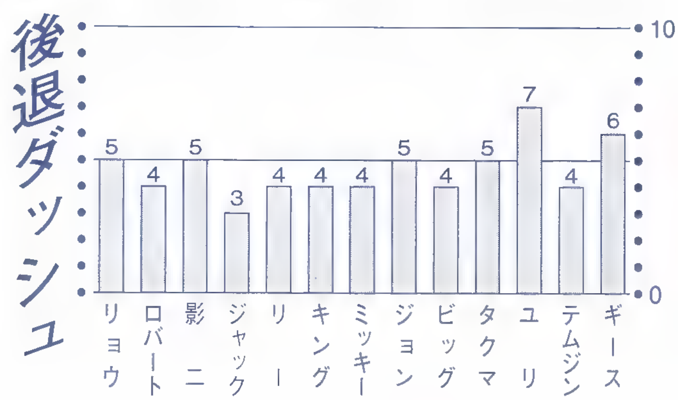












単位は10段階評価です。
標準は5とします。

データファイル キャラ別攻撃値

リョウ

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間	攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
左正拳	8	——	100Pts.	6／60秒	後ろ回し蹴り	28	——	200Pts.	20／60秒
右正拳突き	20	——	200Pts.	16／60秒	外回し蹴り	12	——	100Pts.	16／60秒
ボディブロー	20	——	200Pts.	16／60秒	ローキック	12	——	300Pts.	16／60秒
しゃがみ正拳突き	8	——	100Pts.	8／60秒	しゃがみ足払い	10	——	100Pts.	8／60秒
アッパー	12	——	100Pts.	16／60秒	回転足払い	20	——	200Pts.	16／60秒
しゃがみアッパー	12	——	200Pts.	12／60秒	跳び蹴り	12	——	100Pts.	10／60秒
跳び正拳突き	8	——	100Pts.	8／60秒	跳び回し蹴り	22	——	200Pts.	10／60秒
跳び右正拳突き	12	——	200Pts.	12／60秒	巴投げ	38		1000Pts.	——
横蹴り	12	——	100Pts.	12／60秒					

必殺技

攻撃名	攻撃値 LV1	攻撃値 LV2	攻撃値 LV3	ガード時攻撃値 LV1	ガード時攻撃値 LV2	ガード時攻撃値 LV3	消費気力量	スコア
虎煌拳	36	20	10	9	5	3	24	1000Pts.
空中虎煌拳(斜め・横)	32	18	8	7	5	3	24	1000Pts.
飛燕疾風脚	18	14	－	4	3	－	28	1000Pts.
暫烈拳	40	30	8	10	8	－	48	1000Pts.
虎砲	16	10	5	4	2	1	24	1000Pts.
極限流連舞	36	－	－	－	－	－	24	1発100Pts.
覇王翔吼拳	68	－	－	22	－	－	96	5000Pts.
龍虎乱舞	100	－	－	25	－	－	96	5000Pts.

ロバート

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間	攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
左ジャブ	8	——	100Pts.	8／60秒	上段回し蹴り	28	——	200Pts.	20／60秒
右ストレート	20	——	200Pts.	16／60秒	かかと落とし	12	——	100Pts.	16／60秒
ボディブロー	20	——	200Pts.	16／60秒	ローキック	12	——	300Pts.	16／60秒
しゃがみジャブ	8	——	100Pts.	8／60秒	しゃがみ足払い	10	——	100Pts.	8／60秒
アッパー	12	——	100Pts.	16／60秒	回転足払い	20	——	200Pts.	16／60秒
しゃがみアッパー	12	——	200Pts.	12／60秒	跳び横蹴り	12	——	100Pts.	10／60秒
跳び下段正拳	8	——	100Pts.	8／60秒	跳び後ろ蹴り	22	——	200Pts.	10／60秒
跳び右正拳	12	——	200Pts.	12／60秒	首切り投げ	38		1000Pts.	——
左サイドキック	12	——	100Pts.	12／60秒					

必殺技

攻撃名	攻撃値 LV1	攻撃値 LV2	攻撃値 LV3	ガード時攻撃値 LV1	ガード時攻撃値 LV2	ガード時攻撃値 LV3	消費気力量	スコア
龍撃拳	36	20	10	9	5	3	24	1000Pts.
飛燕竜神脚	32	18	8	7	5	3	24	1000Pts.
飛燕疾風脚	18	14	－	4	3	－	28	1000Pts.
幻影脚	40	30	8	10	8	－	48	1000Pts.
龍牙	16	10	5	4	2	1	24	1000Pts.
極限流連舞	36	－	－	－	－	－	24	1発100Pts.
覇王翔吼拳	68	－	－	22	－	－	96	5000Pts.
龍虎乱舞	100	－	－	25	－	－	96	5000Pts.

ユリ

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間	攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
左正拳突き	8	——	100Pts.	8／60秒	円振蹴り	10	——	100Pts.	8／60秒
肘打ち	10	——	100Pts.	8／60秒	ヒップアタック	20	——	100Pts.	13／60秒
突き上げパンチ	16	——	100Pts.	10／60秒	ひざ蹴り	12	——	100Pts.	8／60秒
ボディブロー	20	——	200Pts.	16／60秒	しゃがみ蹴り	10	——	100Pts.	8／60秒
アッパー	12	——	100Pts.	10／60秒	しゃがみ足払い	20	——	100Pts.	15／60秒
しゃがみ左正拳突き	8	——	100Pts.	8／60秒	跳び横蹴り	12	——	100Pts.	14／60秒
起き上がりアッパー	12	——	100Pts.	10／60秒	エレガンスソバット	20	——	100Pts.	12／60秒
跳び平手打ち	8	——	100Pts.	8／60秒	美・サイレント投げ	38	——	1000Pts.	——
空中はたき落とし	12	——	100Pts.	10／60秒	いづな落とし	38	——	1000Pts.	——

必殺技

攻撃名	攻撃値 LV1	攻撃値 LV2	攻撃値 LV3	ガード時攻撃値 LV1	ガード時攻撃値 LV2	ガード時攻撃値 LV3	消費気力量	スコア
虎煌拳	34	20	8	8	5	2	24	1000Pts.
百裂ビンタ	40	30	20	－	－	－	48	1000Pts.
雷煌拳	32	20	10	8	5	2	32	1000Pts.
砕破	32	20	8	8	5	2	24	1000Pts.
燕舞脚	32	－	－	－	－	－	24	1発100Pts.
覇王翔吼拳	65	－	－	21	－	－	96	5000Pts.
飛燕鳳凰脚	100	－	－	25	－	－	96	5000Pts.

タクマ

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間	攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
左正拳突き	8	——	100Pts.	8／60秒	回し蹴り	28	——	200Pts.	20／60秒
右正拳突き	22	——	200Pts.	16／60秒	ひざ蹴り	12	——	100Pts.	16／60秒
ボディブロー	20	——	200Pts.	16／60秒	ローキック	12	——	300Pts.	16／60秒
アッパー	12	——	100Pts.	16／60秒	しゃがみ足払い	10	——	100Pts.	8／60秒
しゃがみ左正拳突き	8	——	100Pts.	12／60秒	しゃがみ足払い・大	22	——	200Pts.	16／60秒
起き上がりアッパー	14	——	200Pts.	16／60秒	跳び蹴り	14	——	100Pts.	10／60秒
跳び下段手刀打ち	11	——	100Pts.	12／60秒	跳び回し蹴り	24	——	200Pts.	14／60秒
跳び下段正拳	12	——	200Pts.	16／60秒	一本背負い	38		1000Pts.	——
横蹴り	10	——	100Pts.	12／60秒					

必殺技

攻撃名	攻撃値 LV1	攻撃値 LV2	攻撃値 LV3	ガード時攻撃値 LV1	ガード時攻撃値 LV2	ガード時攻撃値 LV3	消費気力量	スコア
虎煌拳	36	22	12	9	5	3	24	1000Pts.
飛燕疾風脚	18	14	12	4	3	2	28	1000Pts.
暫烈拳	40	30	－	10	8	－	48	1000Pts.
翔乱脚	40	30	－	－	－	－	48	1000Pts.
鬼神激	36	－	－	－	－	－	24	1発100Pts.
覇王至高拳	70	－	－	23	－	－	96	5000Pts.
覇王天舞拳	100	－	－	25	－	－	96	5000Pts.

※上記のスコアは、基本となる得点であり、実際のスコアにはこの数値に耐久値・攻撃値のパラメータが絡んで計算されています。したがって、上記の得点のままスコアに加算されるわけではありません。

※攻撃値レベルは、気力ゲージの量にともない変化していきます。また、ガード時に相手の体力を削れないもの、気力の量によって攻撃値が変化しないものは記入していません。

ジョン

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
左ストレート	8	——	100Pts.	8／60秒
バックスピンナックル	24	——	200Pts.	16／60秒
右フック	20	——	200Pts.	16／60秒
アッパー	12	——	100Pts.	16／60秒
しゃがみ左ストレート	11	——	100Pts.	12／60秒
しゃがみ裏拳	18	——	200Pts.	16／60秒
跳びパンチ	10	——	100Pts.	12／60秒
跳びパンチ・大	16	——	200Pts.	16／60秒
サイドキック	14	——	100Pts.	16／60秒
バックスピンキック	24	——	200Pts.	20／60秒
ハイキック	14	——	100Pts.	12／60秒
ローキック	14	——	300Pts.	16／60秒
足払い	10	——	100Pts.	12／60秒
足払い・大	20	——	200Pts.	16／60秒
跳び蹴り	14	——	100Pts.	10／60秒
スピンキック	22	——	200Pts.	14／60秒
ベア・キラー	38		1000Pts.	——

必殺技

攻撃名	攻撃値 LV1	LV2	LV3	ガード時攻撃値 LV1	LV2	LV3	消費気力量	スコア
メガスマッシュ	36	22	12	9	5	3	24	1200Pts.
フライングアタック	40	24	12	10	5	3	32	1200Pts.
スパイラルレッグボマー	34	22	12	8	5	3	32	1200Pts.
オーバードライブキック	32	24	16	–	–	–	24	1発100Pts.
メガスマッシャー	66	–	–	22	–	–	96	5000Pts.
アトミックスマッシュ	80	–	–	20	–	–	96	1発1000Pts.

キング

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
左ストレート	8	——	100Pts.	8／60秒
中段パンチ	20	——	200Pts.	20／60秒
よけ肘打ち	20	——	200Pts.	18／60秒
アッパー	12	——	100Pts.	16／60秒
しゃがみパンチ	8	——	100Pts.	12／60秒
しゃがみアッパー	18	——	200Pts.	16／60秒
跳びパンチ	8	——	100Pts.	12／60秒
跳びパンチ・大	12	——	200Pts.	16／60秒
回転蹴り	16	——	100Pts.	12／60秒
防御前蹴り	16	——	200Pts.	20／60秒
ステップキック	26	——	200Pts.	20／60秒
２段蹴り	14	——	100Pts.	16／60秒
ローキック	16	——	300Pts.	16／60秒
しゃがみ蹴り	10	——	100Pts.	20／60秒
スライディングキック	20	——	200Pts.	16／60秒
跳び蹴り	16	——	100Pts.	12／60秒
回転ひねり蹴り	24	——	200Pts.	14／60秒
フックバスター	38		1000Pts.	——

必殺技

攻撃名	攻撃値 LV1	LV2	LV3	ガード時攻撃値 LV1	LV2	LV3	消費気力量	スコア
ベノムストライク	36	20	10	9	5	2	24	1000Pts.
トルネードキック	22	16	8	8	4	2	24	1000Pts.
トラップショット	32	20	–	8	5	–	40	1000Pts.
猛襲脚	32	24	16	–	–	–	24	1発100Pts.
ダブルストライク	84	–	–	28	–	–	96	3000Pts.
サプライズローズ	100	–	–	25	–	–	96	5000Pts.

影二

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
水平打ち	8	——	100Pts.	8／60秒
回転打ち	20	——	200Pts.	16／60秒
中段打ち	20	——	200Pts.	16／60秒
突き上げ打ち	12	——	100Pts.	16／60秒
しゃがみ突き	8	——	100Pts.	8／60秒
しゃがみ上段水平打ち	12	——	200Pts.	12／60秒
斜め打ち	8	——	100Pts.	8／60秒
跳び斜め突き	12	——	200Pts.	12／60秒
回転逆蹴り	12	——	300Pts.	16／60秒
コンビネーション蹴り	24	——	100Pts.	20／60秒
回転蹴り	12	——	200Pts.	16／60秒
しゃがみキック	10	——	100Pts.	8／60秒
しゃがみ２段蹴り	10	——	200Pts.	16／60秒
跳び蹴り	12	——	100Pts.	10／60秒
跳び２段蹴り	20		200Pts.	10／60秒
空中一本背負い(地上)	38		1000Pts.	——
空中一本背負い(空中)	38		1000Pts.	——

必殺技

攻撃名	攻撃値 LV1	LV2	LV3	ガード時攻撃値 LV1	LV2	LV3	消費気力量	スコア
気孔砲	38	24	10	9	6	3	24	1000Pts.
流影陣	30	18	10	7	4	3	24	1000Pts.
霞み斬り	32	20	9	8	5	2	24	1000Pts.
骨破斬り	32	20	–	8	5	–	24	1000Pts.
天馬脚	40	30	20	10	8	5	48	1000Pts.
如月流連拳脚	36	–	–	–	–	–	24	1発100Pts.
斬鉄波	65	–	–	21	–	–	96	5000Pts.
暫鉄蟷螂拳	100	–	–	25	–	–	96	5000Pts.

ジャック

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
右ストレート	9	——	200Pts.	10／60秒
ラリアート	26	——	200Pts.	18／60秒
地獄突き	26	——	200Pts.	14／60秒
アッパー	16	——	200Pts.	18／60秒
しゃがみ左ジャブ	9	——	200Pts.	14／60秒
立ち上がりヘッドバット	24	——	300Pts.	18／60秒
ジャンプヒップアタック	22	——	300Pts.	20／60秒
ジャンプエルボー	28	——	200Pts.	14／60秒
前蹴り	16	——	200Pts.	14／60秒
スネ蹴り	26	——	200Pts.	18／60秒
踏みつけキック	24	——	300Pts.	18／60秒
しゃがみ足払い	16	——	200Pts.	18／60秒
しゃがみ足払い・大	26	——	300Pts.	22／60秒
ジャンプキック	16	——	200Pts.	18／60秒
ドロップキック	26	——	300Pts.	18／60秒
体当り	28	——	200Pts.	22／60秒
ボディスラム（地上・空中共通）	30		1000Pts.	——

必殺技

攻撃名	攻撃値 LV1	LV2	LV3	ガード時攻撃値 LV1	LV2	LV3	消費気力量	スコア
極ナックルパート	50	40	30	15	12	10	24	1000Pts.
スーパードロップキック	42	34	16	13	9	5	32	1000Pts.
ダイナマイトラリアート	50	40	30	15	12	10	16	1000Pts.
ブレインショックバット	38	24	10	–	–	–	30	1000Pts.
ボンバーダンス	30	–	–	–	–	–	24	1発200Pts.
スーパーヒップアタック	68	–	–	22	–	–	96	2000Pts.
ヘルダイビング	100	–	–	25	–	–	96	5000Pts.

※上記のスコアは、基本となる得点であり、実際のスコアにはこの数値に耐久値・攻撃値のパラメータが絡んで計算されています。したがって、上記の得点のままスコアに加算されるわけではありません。

※攻撃値レベルは、気力ゲージの量にともない変化していきます。また、ガード時に相手の体力を削れないもの、気力の量によって攻撃値が変化しないものは記入していません。

リー

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
貫手	8	——	100Pts.	8／60秒
鉄槌打ち	18	——	100Pts.	8／60秒
旋風爪	20	——	100Pts.	8／60秒
アッパーカット	16	——	100Pts.	10／60秒
しゃがみ左貫手	8	——	100Pts.	8／60秒
ジャンプアッパー	12	——	100Pts.	10／60秒
跳び左貫手	8	——	100Pts.	8／60秒
空中両手打ち	12	——	100Pts.	10／60秒
トラースキック	12	——	100Pts.	8／60秒
飛扇脚	20	——	100Pts.	10／60秒
跳び回し蹴り	20	——	100Pts.	8／60秒

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
虎尾脚撃	12	——	100Pts.	15／60秒
踏みつけ蹴り	12	——	100Pts.	15／60秒
しゃがみ蹴り	10	——	100Pts.	15／60秒
天龍脚	20	——	100Pts.	8／60秒
跳び蹴り	12	——	100Pts.	10／60秒
空中回転脚	20	——	100Pts.	12／60秒
そり返り投げ	38		1000Pts.	——
空中ヘッドシザース	38		1000Pts.	——

必殺技

攻撃名	攻撃値 LV1	攻撃値 LV2	攻撃値 LV3	ガード時攻撃値 LV1	ガード時攻撃値 LV2	ガード時攻撃値 LV3	消費気力量	スコア
鉄の爪攻撃	36	20	10	9	5	2	24	1200Pts.
華中鷹爪激	32	20	10	8	5	2	24	1000Pts.
百裂拳	40	30	–	10	8	–	48	1000Pts.
華中猛腕脚	27	–	–	–	–	–	28	1発100Pts.
真空空転爪	65	–	–	25	–	–	96	5000Pts.
華中猿飛爪	100	–	–	25	–	–	96	5000Pts.

ミッキー

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
左ストレート	8	——	100Pts.	8／60秒
左ストレート・大	12	——	100Pts.	12／60秒
左フック	12	——	100Pts.	14／60秒
左アッパー	14	——	100Pts.	12／60秒
しゃがみ左ジャブ	10	——	100Pts.	12／60秒
ダウンアッパー	20	——	100Pts.	16／60秒
跳び右ローストレート	12	——	100Pts.	14／60秒
跳び右ローストレート大	14	——	100Pts.	14／60秒
右ストレート	18	——	100Pts.	14／60秒

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
右ストレート・大	20	——	100Pts.	18／60秒
右フック	12	——	100Pts.	16／60秒
ローストレート	12	——	100Pts.	16／60秒
しゃがみ右ストレート	12	——	100Pts.	16／60秒
跳び左ローストレート	14	——	100Pts.	14／60秒
跳び左ローストレート・大	16	——	100Pts.	14／60秒
つかみボディブロー	38		1000Pts.	——

必殺技

攻撃名	攻撃値 LV1	攻撃値 LV2	攻撃値 LV3	ガード時攻撃値 LV1	ガード時攻撃値 LV2	ガード時攻撃値 LV3	消費気力量	スコア
バーニングアッパー	36	20	10	9	5	2	24	1000Pts.
ローリングアッパー	36	20	10	9	5	2	24	1000Pts.
チョッピングライト	40	30	20	10	7	5	32	1000Pts.
クレイジーアッパー	40	30	20	10	7	5	24	1000Pts.
コンビネーション1	12	–	–	–	–	–	24	1発100Pts.
コンビネーション2	12	–	–	–	–	–	24	1発100Pts.
プラネットゲイル	84	–	–	28	–	–	96	3000Pts.
ラッシュボンバー	100	–	–	25	–	–	96	5000Pts.

テムジン

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
蒙古激拳	8	——	100Pts.	12／60秒
激突掌	20	——	100Pts.	8／60秒
爆砕顔	12	——	100Pts.	12／60秒
首狙突拳	12	——	100Pts.	12／60秒
腹狙突拳	12	——	100Pts.	12／60秒
足払い打ち	22	——	100Pts.	12／60秒
蒙古斧振拳	8	——	100Pts.	12／60秒
開脚斧振拳	14	——	100Pts.	12／60秒
蒙古激脚	12	——	100Pts.	10／60秒

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
蒙古猛激脚	20	——	100Pts.	10／60秒
回転払い蹴り	12	——	100Pts.	18／60秒
足払激	10	——	100Pts.	18／60秒
開脚足払激	18	——	100Pts.	18／60秒
蒙古膝落蹴	12	——	100Pts.	10／60秒
蒙古跳馬脚蹴	22	——	100Pts.	10／60秒
ウーラ	38	——	1000Pts.	——
モンゴリアンスルー	38		1000Pts.	——

必殺技

攻撃名	攻撃値 LV1	攻撃値 LV2	攻撃値 LV3	ガード時攻撃値 LV1	ガード時攻撃値 LV2	ガード時攻撃値 LV3	消費気力量	スコア
蒙古気弾壁	38	30	20	9	7	5	24	1000Pts.
蒙古雷撃弾	60	50	40	–	–	–	30	1000Pts.
蒙古竜巻激	34	22	12	8	5	3	24	1000Pts.
蒙古大車輪投げ	50	30	20	–	–	–	30	1000Pts.
連撃拳	28	24	16	–	–	–	24	1発100Pts.
蒙古猛烈破砕弾	65	–	–	21	–	–	96	5000Pts.
蒙古天武人乱舞	100	–	–	25	–	–	96	5000Pts.

Mr. ビッグ

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
中段棒突き	12	——	100Pts.	12／60秒
マシンガンスピア	16	——	100Pts.	12／60秒
棒振り上げ	22	——	100Pts.	12／60秒
下段棒突き	12	——	100Pts.	12／60秒
棒足払い	12	——	100Pts.	18／60秒
跳び下段突き	12	——	100Pts.	12／60秒
ツインウェーブショット	20	——	100Pts.	18／60秒

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
中段棒殴り	12	——	100Pts.	12／60秒
ミドルスイングショット	20	——	100Pts.	12／60秒
ネックショット	22	——	100Pts.	12／60秒
クロスアンダースピア	20	——	100Pts.	12／60秒
跳び下段殴り	12	——	100Pts.	12／60秒
ハイリフトスルー	38	——	100Pts.	——

必殺技

攻撃名	攻撃値 LV1	攻撃値 LV2	攻撃値 LV3	ガード時攻撃値 LV1	ガード時攻撃値 LV2	ガード時攻撃値 LV3	消費気力量	スコア
グランドブラスター	36	20	16	9	5	4	24	1200Pts.
ドラムショット	32	20	10	8	5	2	32	1000Pts.
スピニングランサー	24	20	16	6	5	4	24	1500Pts.
クロスダイビング	32	24	16	8	6	4	24	1500Pts.
ブラスターウェーブ	64	–	–	21	–	–	96	5000Pts.
ライジングスピア	100	–	–	25	–	–	96	5000Pts.

ギース

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
左裏拳	12	——	100Pts.	8／60秒
アッパー	20	——	100Pts.	14／60秒
かがみパンチ	14	——	100Pts.	10／60秒
ジャンプパンチ	14	——	100Pts.	12／60秒
ミドルキック	24	——	100Pts.	10／60秒
ニーキック	24	——	100Pts.	14／60秒
2段回し蹴り	40	——	100Pts.	18／60秒

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
かがみキック	20	——	100Pts.	16／60秒
スライディングキック	32	——	100Pts.	16／60秒
ジャンプキック	20	——	100Pts.	16／60秒
巴投げ	38	——	1000Pts.	——

必殺技

攻撃名	攻撃値 LV1	攻撃値 LV2	攻撃値 LV3	ガード時攻撃値 LV1	ガード時攻撃値 LV2	ガード時攻撃値 LV3	消費気力量	スコア
烈風拳	40	30	20	10	7	5	24	1000Pts.
飛翔日輪斬	40	30	20	10	7	5	20	1000Pts.
エクスプロージョンボール	70	50	30	15	12	8	48	1000Pts.
デッドリィレイブ	70	50	30	15	12	8	48	1000Pts.

※上記のスコアは、基本となる得点であり、実際のスコアにはこの数値に耐久値・攻撃値のパラメータが絡んで計算されています。したがって、上記の得点のままスコアに加算されるわけではありません。

※攻撃値レベルは、気力ゲージの量にともない変化していきます。また、ガード時に相手の体力を削れないもの、気力の量によって攻撃値が変化しないものは記入していません。

キャラ別耐久値

龍虎の拳２では以下の公式に基づいて各攻撃の攻撃値が決定されます。

基本攻撃値 × 耐久値（%） ＝ ダメージ値

また、各キャラの耐久値はゲーム難度およびライフゲージの減少にともない変化します。

例

全16段階に分かれています。

リョウ		体力ゲージ量															
		F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲームレベル	VS	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	level1	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	level2	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	lebel3	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	lebel4	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

ゲームソフトディップに対応し、全４段階に分かれています。

リョウ		体力ゲージ量															
		F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲームレベル	VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
	level1	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
	level2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
	lebel3	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35
	lebel4	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35

ユリ		体力ゲージ量															
		F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲームレベル	VS	80	80	80	80	80	80	80	80	80	75	70	70	65	60	50	50
	level1	75	75	75	75	75	75	70	70	65	65	55	55	45	45	40	40
	level2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	45	45	40	40	40
	lebel3	65	65	65	65	60	60	60	60	55	55	50	50	48	48	40	40
	lebel4	63	63	63	63	58	58	58	58	53	53	48	48	43	43	38	38

ロバート		体力ゲージ量															
		F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲームレベル	VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
	level1	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
	level2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
	lebel3	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35
	lebel4	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35

ジョン		体力ゲージ量															
		F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲームレベル	VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
	level1	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
	level2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
	lebel3	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35
	lebel4	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35

タクマ		体力ゲージ量															
		F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲームレベル	VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
	level1	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	30	30
	level2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
	lebel3	65	65	65	65	65	65	60	60	56	53	50	50	50	40	32	32
	lebel4	65	65	65	65	65	65	60	60	56	53	50	50	50	40	32	32

データファイル

影二

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
level1	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
level2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
lebel3	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35
lebel4	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35

キング

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
level1	90	90	90	90	90	90	85	85	80	80	75	75	70	70	60	60
level2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
lebel3	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35
lebel4	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35

リー

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	80	75	75	75	70	70	65	65	60	60
level1	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
level2	80	80	80	80	70	70	60	60	60	60	55	55	50	50	40	40
lebel3	72	72	72	72	62	62	52	52	52	52	47	47	42	42	35	35
lebel4	72	72	72	72	62	62	52	52	52	52	47	47	42	42	35	35

ジャック

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	75	75	75	75	70	70	70	60	60	60	55	55	50	50	45	45
level1	80	80	80	80	75	75	75	65	65	65	60	60	65	65	50	50
level2	65	65	65	65	60	60	60	50	50	50	45	45	40	40	35	35
lebel3	65	65	65	65	60	60	60	50	50	50	45	45	40	40	35	35
lebel4	65	65	65	65	60	60	60	50	50	50	45	45	40	40	35	35

テムジン

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	50	50	50
level1	80	80	80	80	75	75	75	75	70	70	70	70	45	45	45	45
level2	60	60	60	60	55	55	55	55	50	50	50	50	40	40	40	40
lebel3	58	58	58	58	52	52	52	52	47	47	47	47	36	36	32	32
lebel4	58	58	58	58	52	52	52	52	47	47	47	47	36	36	32	32

ミッキー

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
level1	90	90	90	90	90	90	85	85	80	80	75	75	70	70	60	60
level2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
lebel3	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35
lebel4	65	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	50	45	35	35

ギース

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	80	80	80	80	80	80	70	70	70	70	60	60	60	60	50	50
level1	65	65	65	65	60	60	60	60	55	55	55	55	50	50	50	50
level2	60	60	55	55	55	50	50	50	45	45	40	40	40	35	30	30
lebel3	60	60	55	55	45	45	45	40	40	40	40	38	38	35	30	30
lebel4	55	55	45	45	45	40	40	40	35	35	35	35	30	30	28	28

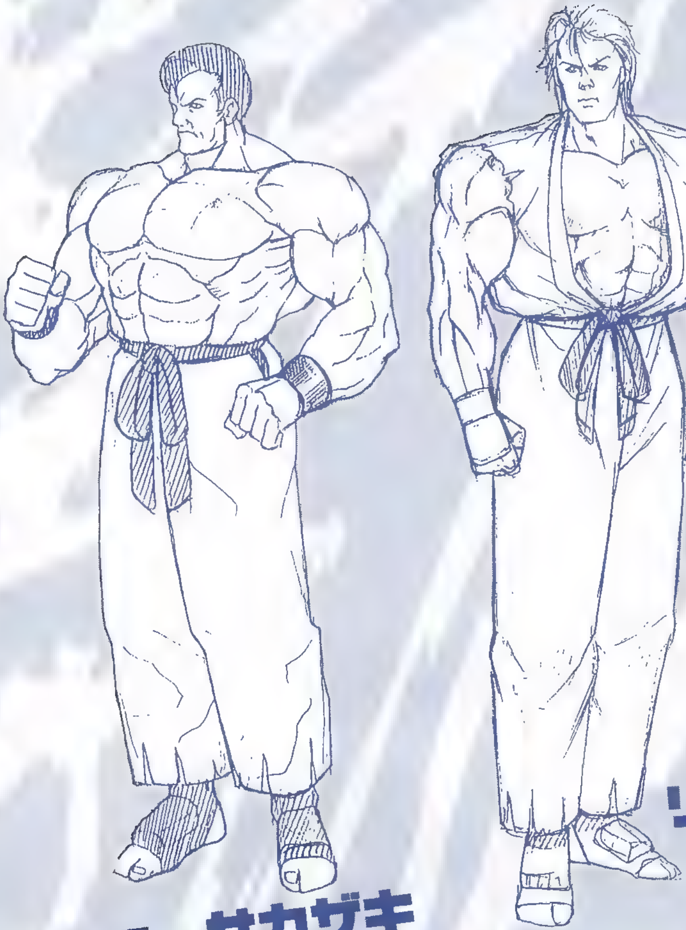
ビッグ

ゲームレベル	体力ゲージ量 F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
VS	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	60	60	55	55	50	50
level1	65	65	65	65	65	65	60	60	48	48	43	43	40	35	32	32
level2	65	65	65	65	65	65	60	60	48	48	43	43	40	35	32	32
lebel3	65	65	65	65	65	65	60	60	48	48	43	43	40	35	32	32
lebel4	65	65	65	65	65	65	60	60	48	48	43	43	33	30	30	30

龍虎の拳２ 設定原画集

いろいろな魅力を秘めた龍虎キャラの原画を一挙公開。日の目を見なかった原画たちに愛の手を！

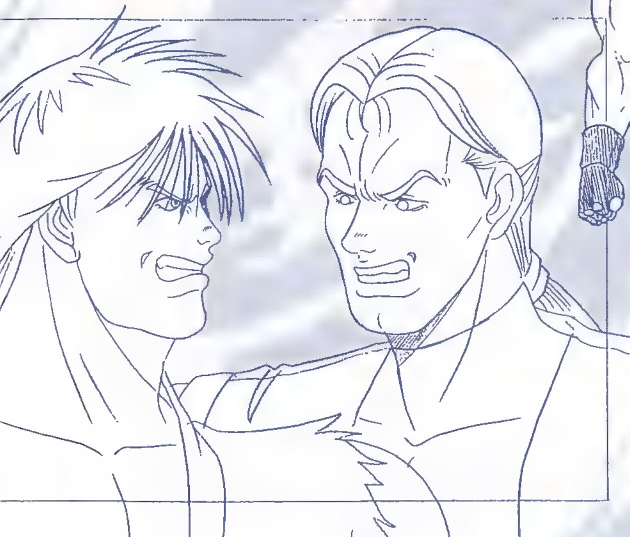
ゆごっぴ

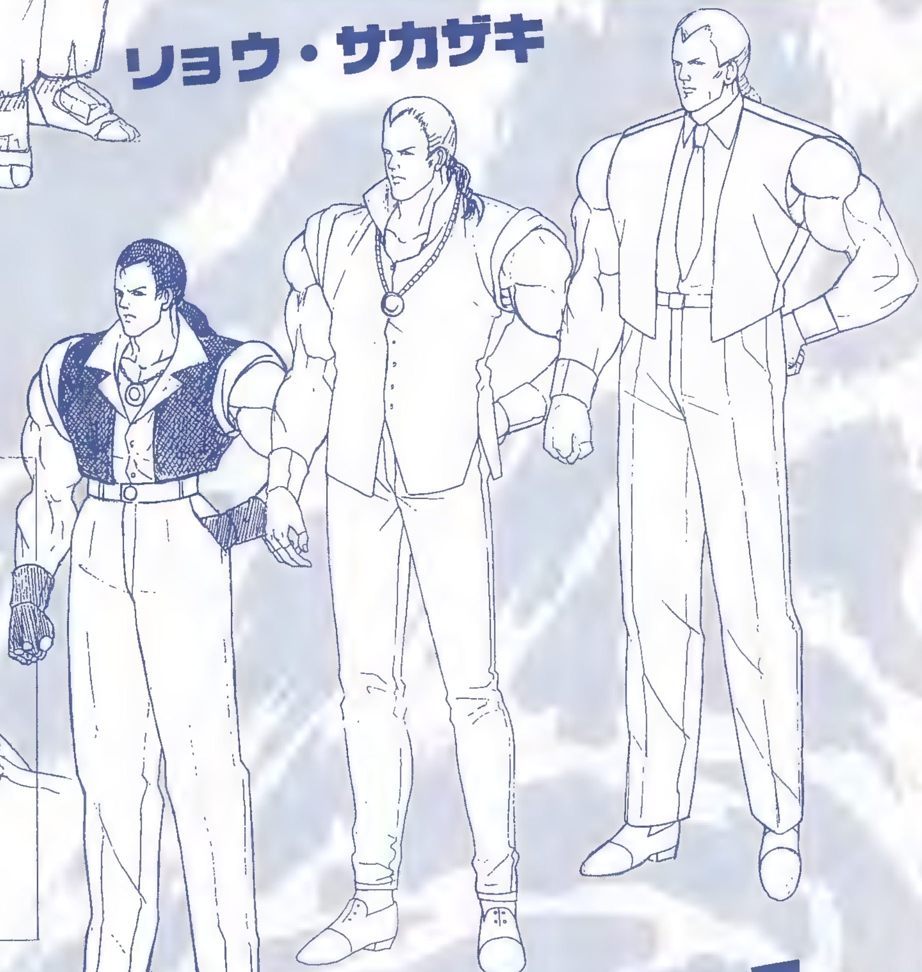


リョウ・サカザキ

タクマ・サカザキ

極限流の男性陣は、前作からのイメージを温存している。ロバートはやはりそのイメージから、かなりのコスチューム案があったようだ。

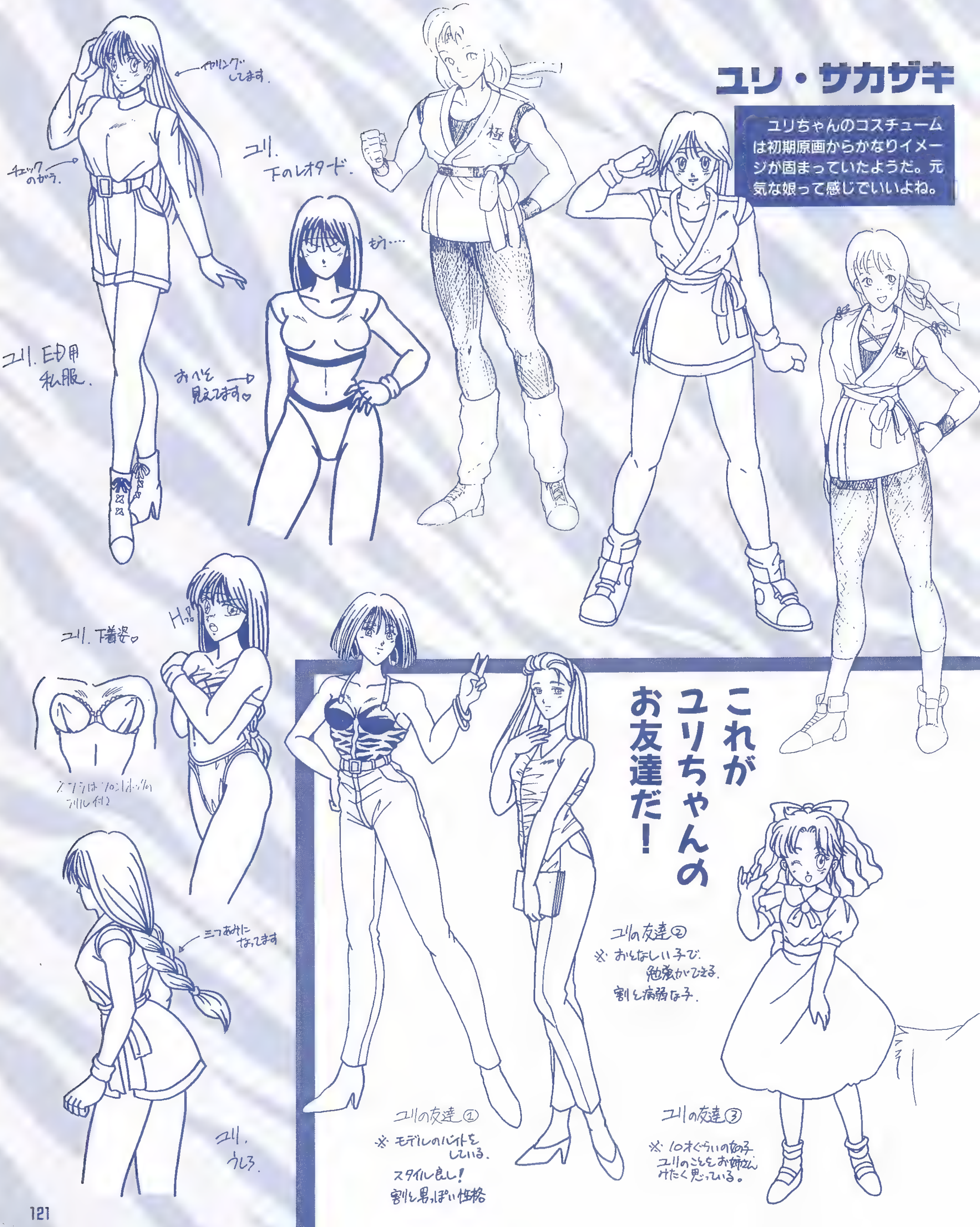




ロバート・ガルシア

ユリ・サカザキ

ユリちゃんのコスチュームは初期原画からかなりイメージが固まっていたようだ。元気な娘って感じでいいよね。



これがユリちゃんのお友達だ！



藤堂竜白

如月影二

新キャラともあって、変化のある影二。この場をかりて藤堂のボツ稿も公開。





ジョン・クローリー

ミッキー・ロジャース

ミッキー&ジョンの原画。イメージをガラっと変えてしまったミッキー。キミは"1"派かな、それとも"2"派?

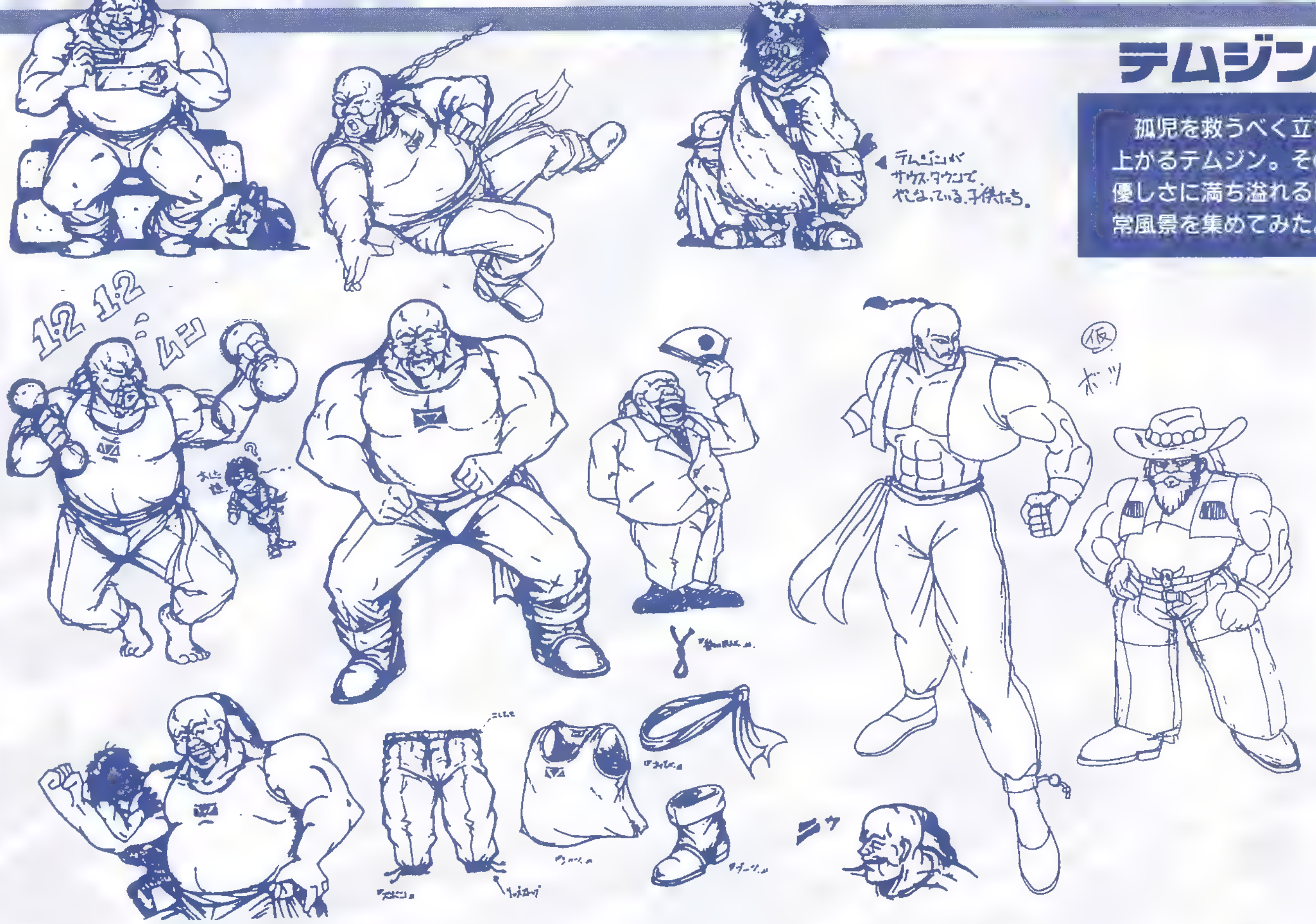
キング



今なお根強い人気を持つキング。原案のコスチュームもなかなか捨てがたい。

テムジン

孤児を救うべく立ち上がるテムジン。その優しさに満ち溢れる日常風景を集めてみた。



リー



このキャラクターたちも前作からのイメージを保っている。ジャックが少し変わった。



ジャック



Mr.ビッグ

ギース

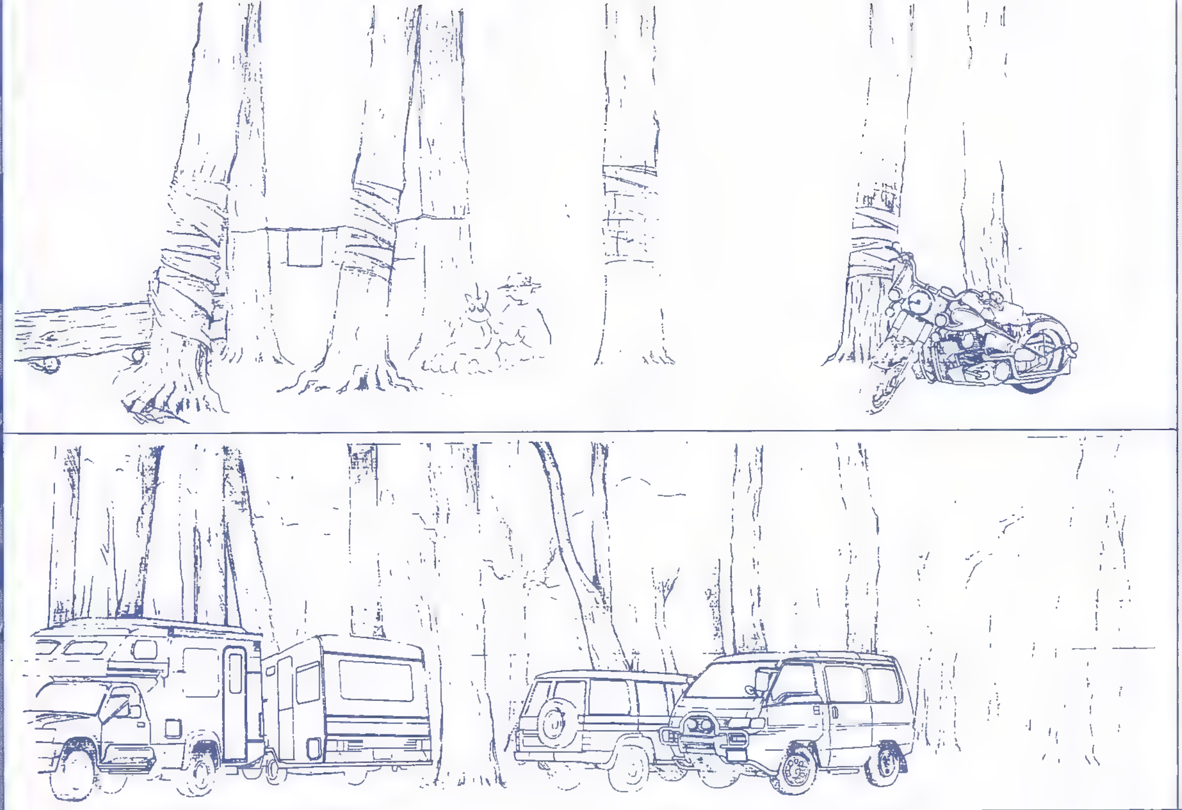
まさにギース様のお部屋。やはり悪の秘密集団の総帥らしい容姿をしている。男だね。



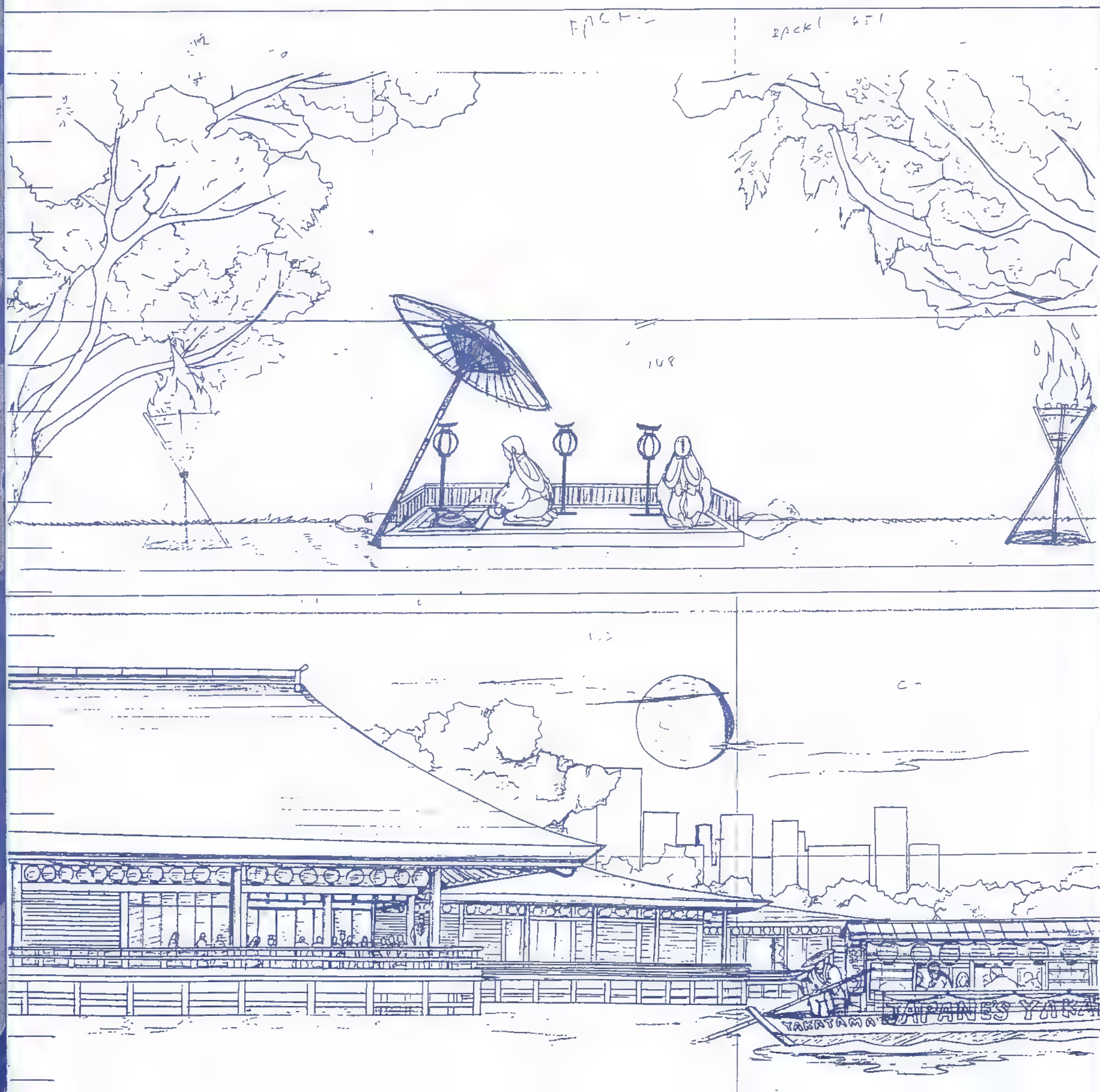
公開！ボッズステージ原画

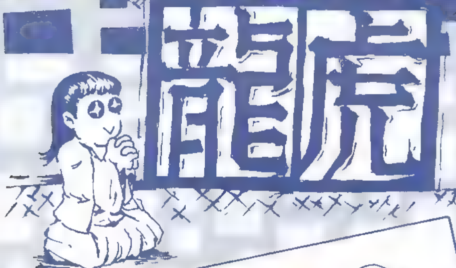
なんと、リョウ、影二のボッズステージの原画を入手。影二の背景が渋すぎるっ。それぞれ上の段が上の背景、下の段が下の背景になっています。

リョウ・サカザキ　ステージ



如月影二　ステージ





龍虎の拳2

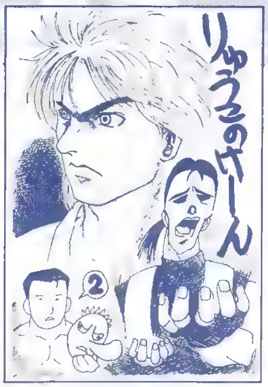
～そんなテムジにアイラヴュー～

と云ふわけで読者様アイランドです。今回は地獄のスケジュールをものともせず、短期間での読者様の大量投稿のおかげで、奇跡的に完成の運びと相なりましたホンマに。

担当：トロッコ松山



（神奈川県　越後屋かづらさん）∴オヤジのバックに舞い散る花は一体…。



（広島県　高圧電流君）☆２ではロバートの中途半端な前髪が気になるっち。



（埼玉県　ぱる成吉さん）☆今どきのヤングのナウ、あなたもレッツ極限流。



（新潟県 武田未會有さん）☆この一家がご近所のお隣さんだったらチト怖いダス。



（千葉県　神火りるさん）∴ガーン、オヤジは女の子ウケがいいぞ。なぜだーっ！



（川崎市 今村ことぃさん）最初CM見た時、あれがリョウだとはわからなかったー。



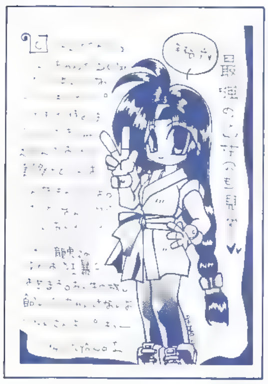
（東京都　あおばかずとさん）　実は苦労人だったというキング。泣ける。



（広島県　木實ふくよし君）∴髪形を変えて、顔形まで変わったような気が…。



（福岡県　野々村誠治君）∴明日を掴め。信じられるコブシと心で。



（青森県 石岡良子さん）☆かわいい顔してやるこたぁひどいし。タスケテー！



（埼玉県　ユージローさん）☆ゴージャスな足技、いっちょ喰らわしたる！



（東京都　天宮順さん）☆たった１年でパパをボコボコにできる娘とは…。



（千葉県　しろがね隆乃さん）☆――欲望の歴史は、ここから始まった――。



（愛知県　結城實更さん）☆南町のわんぱくぼうず、って感じぢゃ。



（秋田県 きいとんよしたかさん）☆ジョンのファイティングポーズはとみにイカス。



（北海道 麒麟翔さん）☆男女の人気比率は50：50だという珍しいキャラだ。



（愛知県 大山まさしさん）☆無敵の龍の名が泣くぞ…。



（東村山市 後藤博子さん）☆おぼろに浮かぶ、黒のスイートハーツ。



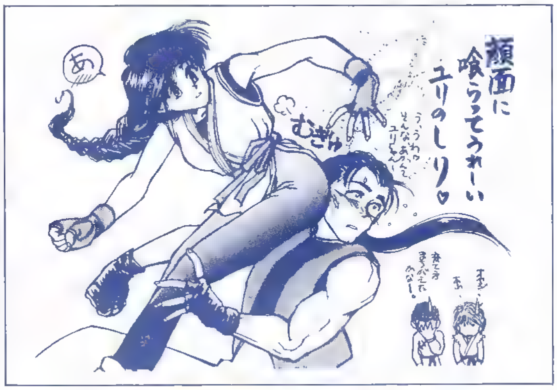
（三重県 山田真希さん）☆…イカスか？



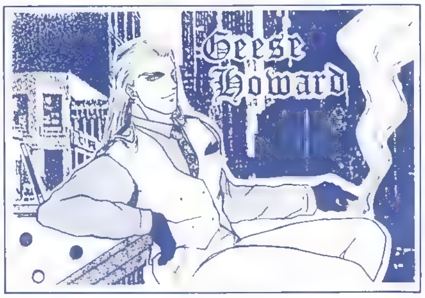
（北海道 巴川佳男さん）☆父子家庭の悲しきサガと言えよう。



（埼玉県 滝沢康生君）☆実はオシャレ。



（福岡県 後藤聡君）☆これでやられた日にゃマジで浮かばれねえ。



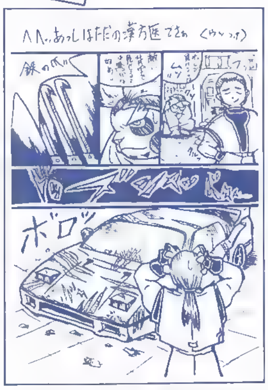
（岡山県 けつだいらまんさん）☆とどまらない野心が、明日へのエネルギー。



（埼玉県 山崎高弘君）☆嘘だっ！こんなのミッキーじゃないやい！ダッ！（去る）



（広島県 木賃ふくよし君）☆悪徳商人め。



（愛知県 ユバンダラゲ君）☆見せびらかすから…。



（千葉県 大バカ神火りるさん）☆悪夢の続編がやってくるぞ！



（埼玉県 2浪人君）☆どこまでも黒いし。



（石川県 企企筒君）☆至高のオヤジと究極のボンボンがいた…。



（岩手県 昇龍拳君）☆サカザキ家のヒソカなるタブーであった。



（新潟県　天邪鬼君）☆みんなスナッチされておるのでは――（ヤバっ）



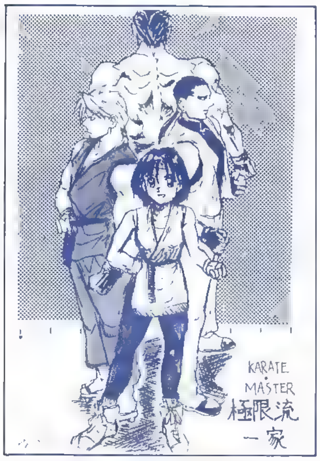
（愛知県　北野紺さん）☆いつもより威力も5割増しだったり。



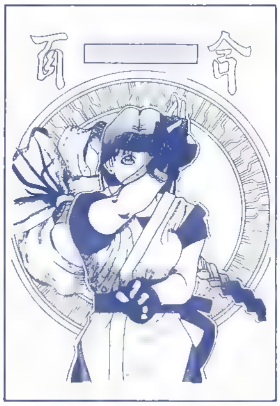
（静岡県　大仏和尚君）☆はっ！貴方様は！凄いゲームをつれて帰ろう仮面！？

（長野県　林秀樹君）☆がんばれ500円マン。応援してるぞ。





（神奈川県　山口順君）☆あと1人で極限戦隊の完成だな。



（香川県　殺し屋松君）☆散らすには、困難極まりない華である。



（岡山県　まる葉さん）☆闘いが友情をハグクム…のか？



（京都府　末吉君）☆悲しき如月流の宿命。

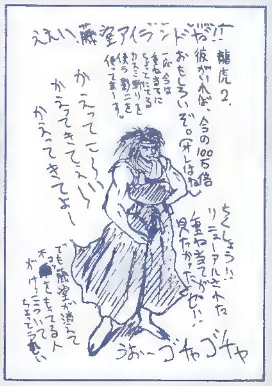


（兵庫県　唐草伊織さん）☆まずないっス。

届け魂の叫び
吠えろ藤堂アイランド！
（壟断MiX）

待たせたな全国130万とんで3人の藤堂ファンの諸君！ついに夢にまでみた藤堂アイランド突発緊急発進だ！今、大いなる歴史の1ページが無造作にひらかれるう〜。

（協力・全国藤堂闘道連合・略して藤レ）

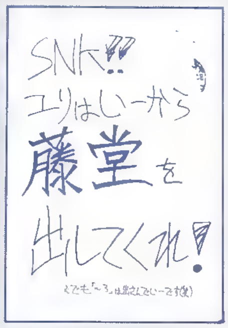


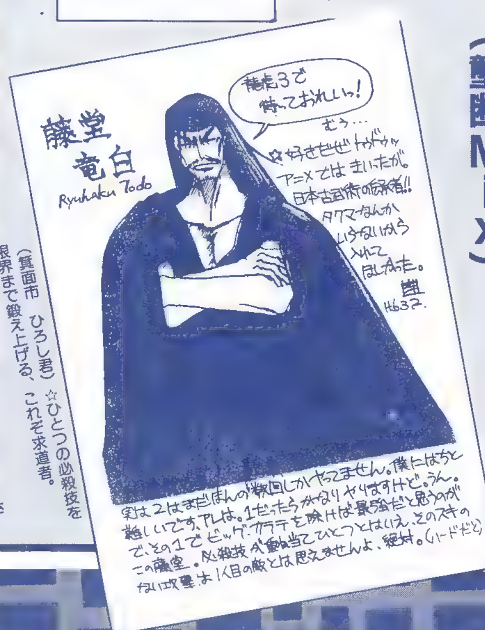
（熊本県　永田一記君）☆分かる、分かるぞブラザー！（とばーっ）↑涙



（神奈川県　高浦名負人さん）☆期待していたのはキミだけではな〜い〜く〜う。

東京都　武藤直樹君）☆SNK殿！これが1億ゲーマーの総意でござる！（嘘）







（神奈川県　山口さん）☆てめえら鬼だ…。



（長崎県　「帰ってきて」ゴエモンさん）☆復活を信じてるぞ、藤堂の！

（箕面市　ひろし君）☆ひとつの必殺技を限界まで鍛え上げる、これぞ求道者。

発表!!読者諸氏が選ぶ

龍虎人気コンテスト

サウスタウンの覇者は誰だー

いよう皆の者、根入れて精進しておるか?ワシは今回の龍虎人気コンテストの司会を務めさせていただく者…そうさな、愛の格闘家「T」とでも名乗っておこうか。

さてさて、全国の龍虎ファンから寄せられた熱き人気投票の結果を、今ここに堂々小発表じゃ。

まずは、悲しくも愛に飢えた最下位から発表するぞ。

13位、髪を切って更生の道を歩んだにもかかわらずビリ、「ミッキー・ロジャース」！

…では呼んでみるか。

T…どうじゃ。感想は?

ミ…な、なんだ！この結果は!?貴様っ票に細工しやがったな！オレはNo.1だろ!?

T…甘い！貴様の鍛練が足りんのだ奥義重ね当ピーー！

ミ…はあ～ん（果てるミッキー）。

…しょうのない奴じゃ。次は12位、噂のゲストキャラ「ギース・ハワード」。ぬ?

ギ…ほほう…あなたが古武術のエキスパート、藤ピー師範ですな。何ゆえ、今回のキングオブファイターズに参加なさらなかったのですか?

T…うぐっ…それは…。

ギ…ははははっ、これは失敬。師範にもいろいろ事情がおありのようで…うわーっ！

T…言うなーっ（涙目）ー奥義、重ねピーてー

ギ…ぐっはーっ！

…はあはあ、ゲストのクセに生意気な…次は11位。「ジャック・ターナー」じゃ。

T…貴様、まだカミナリ族ゴッコ何ぞやっておるのか。

ジ…テ、テメエには関係ねーだろ。これが俺の生き方だ。

T…バッカモーン、若いうちから未来を閉ざしてどーする！教育的指導回し蹴り！

ジ…はうあー（グッタリ）。

10位「Mr.ビッグ」…何でこいつが2にも出演できるのじゃ?まあよい。

M…フフフ、悪の組織もなかなか忙しくてなあ。暇がありあまっている奴が羨ましいぜ。

T…（怒りゲージMAX）貴様ーー満たされてるが故の傲慢と知れっ、たあっ！

M…ぐおふっー！

…慢心しおって…次は9位。「李 白龍」ご老体じゃな。

李…やれやれ…ワシみたいな老いぼれが闘わなくてはならんとは…この業界も人手不足ぢゃの。

T…じゃあワシに職をくれー。

李…な、なんぢゃ貴様、生きとったのか。

T…非道い…（滝の涙）。

…気を取り直して8位。「テムジン」とな?新参者か。

T…8位とは健闘したの。

テ………。

T…モンゴル相撲の使い手か。

テ………。

T…おい、聞いておるのか?

テ…あっ、ごめんダス、つい眠ってしまっていたダス。

T…なめとんのかーっ！とあっ。

テ…いたっ！乱暴者ダスね。

…全く、新参者のクセにたるんだ奴だ。7位行ってみようか…「タクマ・サカザキ」。

タ…久方振りだな藤ピーの。おのれーっ憎っくき仇敵！

T…ここで会ったが百年目、尋常に勝負せいサカザキの！

タ…貴様、お役御免で気が四方に散っておるな。なんじゃくとゆうほかは…。

T…星となれい天狗親父！

タ…うがっっー（キラーン）

…ちぇっちぇっ、何だいみんなして…コホン、続いて6位「如月影二」。…忍者か。

T…忍術とはいえ刃物を使うのは感心せんな若造。

影…勝負は手段ではない、結果がすべてなのだ。真剣勝負に卑怯も正道もござらぬ。

T…それじゃいかんのだ青年ーっー性格矯正正拳突きー

影…ぐわっー！…不意打ちとは卑怯な…（バッタリ）。

T…許せ…これもまた教訓…。

…5位行ってみようか。「ジョン・クローリー」。

ジ…フッ、青い疾風、いまだ健在といったところか。

T…懲戒免職くらったわりには元気だの。

ジ…う、気にしていることを。

T…でも出番免職くらうよりはマシじゃ。

…では続いて4位、「リョウ・サカザキ」。

リ…ウース、リョウだ。

T…威勢よく登場したのはいいが、相変わらずさもしい格好じゃのう。

リ…ほ、ほっといてくれ。

T…主役格のワリには4位とは奮わなかったの。まあ、明日を信じて精進するがよい。

リ…そうだな。誰かさんとは違って、俺は今年のゲーメスト大賞にも出れるし。

T…それを言うなーっ！

リ…ぐはーう！

…生き急いだな若造。ではいよいよ第3位、「キング」。

T…おぬし女性だったのか！

キ…悪いか…。

T…女だてらにムエタイとは…若いみそらで苦労しておるの。どれ、ちょっと重ね当ピーなんぞを…。

キ…やめんかっーベノム！

T…はわーっ！

…っつ、続いて第2位「ユリ・サカザキ」。こ、こんな小娘が龍虎の世界に!?

ユ…どーもっ、2の真の主役、ユリ・サカザキでっす！

T…な、何じゃっ!?

ユ…えーっ私1位じゃないの?信じらんなーい！もォ最っ低ー！

T…こっ、この小娘は…チャラチャラしおって、ええーいそこに直れー

ユ…何?おじさん?

T…ワシを知らんとな?ならば教えてやろう。ワシは…。

ユ…何だか知らないけどはおーしょーこーけーん！

T…はふううううっー

…おのれ…小娘め…。さて、いよいよ第1位の発表だが…。

ロバート・ガルシア…やっとワイの出番や！

T…おわっ、何じゃ!?

ロ…いやーやっぱり最後はワイが人気トップになるようにできとるんやな…ん、そこで何しとるん藤堂のおっちゃん。

藤堂…ひ、人が必死に匿名で通してきたのに。

ロ…匿名って…バレバレやんかおっちゃん。こんな所で油売っとる暇あったら、はよ職捜したほうがええで。

藤…えーい、うるさい！人気1位の貴様を倒して、再び龍虎3で主役の座に返り咲いてやるのだ！覚悟せい！

（と、その時）

リョウ…オラオラ乱舞ゥー！何でオレが1位じゃないんだ！

ユリ…ひどいわみんなっー飛燕鳳凰脚っードカバキグシャ。

タクマ…時代はオヤジじゃー！はおー至高拳んん！

キング…服が何着あっても足りないのよっバカバカーサップライズローズー！

テムジン…ワシもまぜるダス。

アストロガイ…アストロビーム！（↑?）

（すべての技、藤堂を直撃）

藤堂…はうあーっっー！

ロバート…あかん、おっちゃん昏睡しよったで。しゃーない、ワイがトリを務めたるわ。

みんな、投票ありがとさん、これからも龍虎ファミリーの応援、よろしく頼むわ。

藤堂…ワ、ワシの応援も…。

ロバート…おっちゃん、まだ生きとったんかいな。ええかげん成仏せいや翔吼拳っ。

藤堂…む、無念…。



➡（愛知県　きさらぎ上総さん）☆ポイントは左下で逃げ惑うキングだ！かわういのう。


⬆（東京都　トラロック奈雲さん）☆フェラーリに腰掛けられる身分がねたましいじょ。



⬆（埼玉県　ぱる成吉さん）☆ガツンと一発、おこせオヤジの大旋風。

龍虎2人気ランキング

1位・ロバート・ガルシア	72P.
2位・ユリ・サカザキ	69P.
3位・キング	61P.
4位・リョウ・サカザキ	51P.
5位・ジョン・クローリー	42P.
6位・如月影二	39P.
7位・タクマ・サカザキ	28P.
8位・テムジン	27P.
9位・リー・パイロン	21P.
10位・Mr. BIG	18P.
11位・ジャック・ターナー	12P.
12位・ギース・ハワード	9P.
13位・ミッキー・ロジャース	5P.

備考・藤堂竜白　16P.

がぶりより 暫烈人生



➡(京都府　妖さん)☆かけがえのないもの　守れる力、ありますか?

☆龍虎の拳2、1年以上待っただけあって、期待通りの出来でした。

前作で不満だった対CPU戦プレイヤーが一気に12人に増えて、実に長く遊べるゲームになった…と思いきや、打って変わって鬼のCPU難度。もうSNKさんたらおちゃめなんだから♥

硬派一徹だった前作の雰囲気はどこへやらといった感じですが、私は2の明るい雰囲気が気に入ってたりする。

これからも楽しめるゲームをよろしくSNKさん!

(静岡県　桜瑠璃さん)

☆本当に1と2は同じ世界なのか!?と疑ってしまうっチ。

☆各種通常技にキャンセルがかかるようになったのはいいんですけど、出した覚えのない技が出たり、CPUまで極悪なキャンセル使ってくるのには困った困った。

特にリー!ジジイのくせに若者をいたぶらんでくれ!

(愛知県　小倉毅君)

リョウに加えられた空中虎煌拳(斜め下)を使うとき「ギースよ…」と心の中で唱えていた。

リョウめー、実はギースファンの一人だったんだなっ。

おぬし、うい奴め〜!



➡(福岡県　すずみやゆきるさん)☆声がキャラクターを如実に物語ってるのね。

ってことはロバートはバー○ナックル類似技が入っているのだろうか?フフフ…ホラ吹いてます、スミマセン。

(愛知県　鈴木やよいさん)

☆今明かされた疾風拳のルーツー(うっそでーす)

この龍虎の拳は僕が今までやったゲームの中で、ベスト10に入るくらいの出来だった。

それぐらい良いゲームなのだが、一つ不満なところがある。…ラスボスのギースがスゴく強いのである。(過去へ戻る)

…その日、Mr.ビッグを倒し、「よし、クリアしたぜ」と思った後、いつもと違う画面が出てきた。

『ユリ・サカザキ様ですね…』

え?ユリのエンディングにはこんなのはなかったはず…。

…その時僕の頭の中に一つの考えがよぎった。

「!まさか、これは隠れキャラ…の」

それまで、このゲームのゲストキャラは、テリーだクラウザーだ、もしくは藤堂だとささやかれていた。しかし、現れたのはギース・ハワードであった。

その時、周りに人の気配を感じて後ろを振り返ると!なんと10人ほどのギャラリーが画面を注目していたのだ。

僕の喜びはどんどん高まり、ギースが現れたころには喜びが最高潮に達した。

…だが、バトルが始まって数秒たった時…すでにユリの倒れた姿が目に入っていた。

「ハ、ハハハ…今のは油断してたんだ、よーし今度は…」と思ってROUND2に臨んだがギースの烈風拳、謎の空中枝にパーフェクト負け…。

その時、僕の頭の中には「喜び」という文字ではなく、「ア然」という文字が駆け巡っていた…。

(滋賀県　鳳凰脚君)

☆おのれギースめ!私の300円(1コイン50円)を返せバカバカー(担当談)

☆タクマ先生から一言。

「全員、道場の中では靴を脱げ!!」



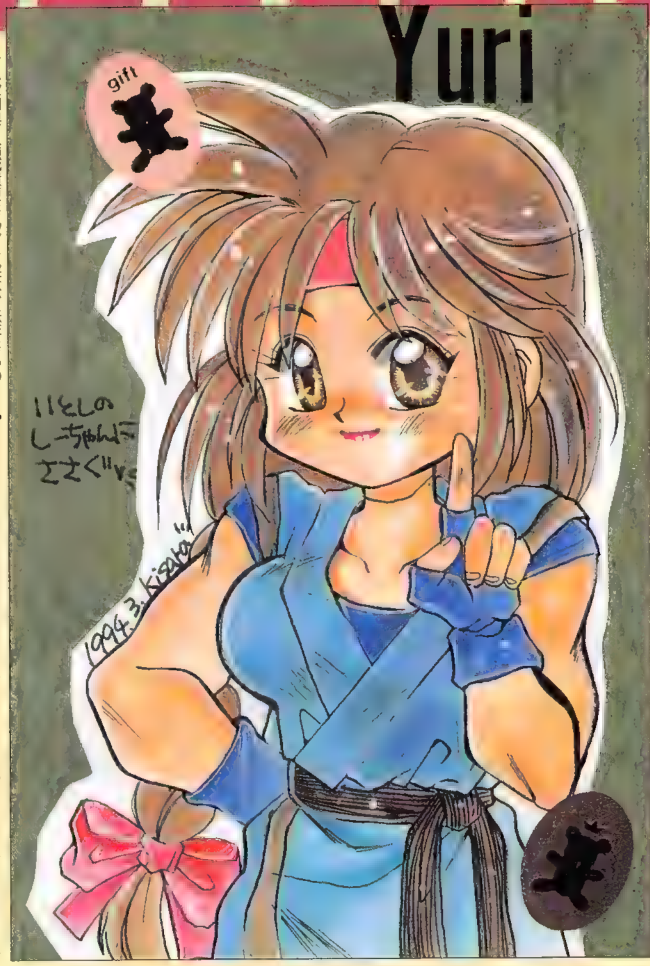
➡(新潟県　武田未曾有さん)闇を切り裂く蒼き迅雷、死出の土産に拝んでいきな!



⬆(滋賀県　しのはらかよさん)☆ぐわーっピピピピピンクなBボタンユリだス。



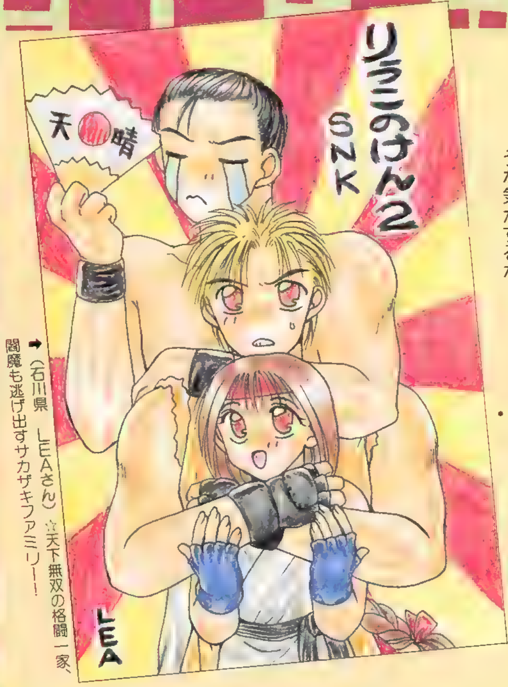
⬅(北海道　胃摩さん)☆あの短刀はどうやって税関抜けたのだろうか?とか聞かないこと。



➡(愛知県　結城貴更さん)☆実は、去年さらわれたのは双子の妹だったとか。

(注・リョウは別として)
(大阪府　鎮貴君)

俺はすべての格ゲーの中で龍虎の拳が一番好きです。
でも1から2になって、なんか普通のゲームになったような気がするなー。



➡(石川県　LEAさん)☆天下無双の格闘一家、閻魔も逃げ出すサカザキファミリー!

なんだあの虎煌拳の遅さは!波○拳じゃねーんだぞー!暫烈拳もローキックも遅い遅い!あっ、俺の好きな後ろ蹴りが出ないーげっ、ミッキーがまともになっちゃったーコラコラ、ユリまで脱ぐなっつーのーあ～何か気迫が足りねーな。

文句ばっかり書いてきたけど、それでもやっぱりこのゲームは最高にカッコ良くて面白い。
特にリョウやタクマの受身には感激の嵐!やっぱ、リョウ・サカザキに尽きるっスね!
(愛知県　チャーリー君)

☆受け身と言えば、ジャックの受け身は見ていて痛々しいのだが…。

☆「暫鉄波」が「満月ポン」に聞こえるのは僕だけです。
(大阪府　本田広幸君)

☆大会に優勝するためなら、親子だろうと兄妹だろうと恋人(?)同士だろうと、真剣勝負で臨む彼らの姿はすばらしい。
しかし、妹相手に2本とも龍虎乱舞をぶち込んでK.O.する兄がいたのには正直笑った。
(愛知県　スカタン1号君)

☆相手が誰であろうと、目の前でファイティングポーズをとった瞬間から、そこには倒すべき好敵手だけが存在する…のか?

☆ミッキー、おーい、前作のミッキーは一体どうした?
あんなのミッキーじゃないぞ。長髪で必殺技のモーションがやけに大きく、気力をためてるときの声が妙にムカつく。これでこそミッキーなのに…。
声もほとんど変わってるし。今からでも遅くはない(遅いか?)SNKさん、ミッキーを元に戻してくれ。
ついでに藤堂さんも復活希望。
(東京都　1の頃スゲームカつくミッキー使いと友人に言われた1円切手君)

☆昔のムダなまでのハングリーさが良いという人も…。

☆ラスボスのギース(ストーリーからして「ゲスト」じゃないよなあ)を見たときの俺たちの一言。
友人K「若いな、おい」
友人T「カッコイイっ(黄色い声)!」
俺様「ますますア○ディに似とるなぁ。マジで親子なんじゃないか?」
(宮城県　爆田岩目が点さん)

☆そういや餓狼SPでもギースとアン○ィの避け攻撃はクリのソツだったよーな。

☆「龍虎2」と言えばやっぱりキング。彼女以外にはいない。
別に女性だからではない。まぁ、女性だからこそのキングなのだが、やっぱり女性はカッコ良いほうがいい。カワイイだけではダメなのだと思う。
だから、ユリではなくてキングなのだ。もちろん、リョウやロバートでもない。
リョウやロバートは、カッコは良くても、キュートでもセクシーでもない。しかし、キングはキュートでセクシー、おまけにカッコいい。そう、そのすべてが!
挑発の『カモンベイビィ』は男心を震わせる。当然俺ならスッ飛んでゆく。まるでパピーのように。
すべてが美しく華麗で、その上素敵な彼女こそ「龍虎の拳2」の華である。
(福島県　Amu君)



➡(大阪府　岡本雪江さん)☆主役のイスは誰のモノ?



⬆(東京都　百瀬浩二君)☆張る闘気が邪念を貫く。進めよ覇道、拳の道。

竜巻激の思ひで

☆たった1年ちょっとで(!)兄貴や親父どもに肩を並べてしまったユリこそ、実は最強なのではないだろーか。
「一見弱そうに見えるヤツが最強」ってのは本当らしい。
(仙台市　2月銀河さん)
☆実はスーパー地球人だったとか。

☆ミスタービッグの棒は、ビリー・カーンの棒と同じメーカーが出しているのだろうか。
最近の棒は油断ならない！
(千葉県　山本博文君)



➡(京都府　ぱぴおさる君)☆可憐と呼ぶには逞しすぎて

☆キングが多額の金を必要とする理由…それは、「性転換手術をするためだ！」
(勝手な予想)
(北海道　遠藤達也君)
☆全会一致で却下。

☆NEO・GEOのゲームはどれも音がいい。特に声がいい。
☆様々な聞き違いを楽しんだり、そのキャラの表情として楽しめる。
龍虎の声と言えば、まず浮かぶのはミッキーの変な声だ。
CDを聴いていたら、何やらまともな声で彼らしくないな…と思っていると、あの「はあ～ん」の声が前作のままで！「コッ、これだーッ」と思わず叫んだ自分が在った。
結論。今後のゲームには、変なボイスはなくてはならないステータスだ。
(神奈川県　松下智浩君)
☆でもジョンの「ガスパー！」(→メガスマッシュね)の声がなくなったのは残念。

☆俺はMr.ビッグのブラスターウェーブを、「ネロンガの放電光線」と呼んでいる。
(愛知県　楠川敏章君)
☆円谷プロさんごめんなさい。



➡(大阪府　LARGOさん)☆狙え明日の格闘王!!

☆ユリはGOOD！しかし…CPUユリはメチャ強い！はっきり言って強すぎるぞ！
(オレがヘタなだけか？)
かわいい声とはうらはらに、あのすさまじい連続攻撃！あの挑発！オレの使うリョウは毎回ボロボロに…。
というわけで、今はユリを使っている。もともとカワイイキャラだし、負けてもそこそこ楽しめるので…(ああ、ついにオレも軟派に…)。
(宮崎県　中武俊暁君)
☆藤堂なき今、龍虎の世界の正統後継者というべきエイジを使うのが硬派と言えよう。
☆独断と偏見による龍虎2、13人目の大予想！
「藤堂竜白」
彼がいない訳は、やはり13人目に出る、ということを物語っているのだ。
出る確率80％(あくまで予想)。



⬆(大阪府　篠田りゅうれんさん)☆初めてコイツと闘って、一本取れる人っているの？



⬇(兵庫県　唐草伊織さん)☆できれば鑑賞用、保存用に2冊買って頂きたい。



➡(岡山県　けつだいらまんさん)…ここにもまた一
修羅道を進む者一人。

「アルバート・ガルシア」(ロバートの父)

もしかしたら彼かもしれない。ロバートが家出したことにショックを受けてグレてしまい、独自の格闘術を身につけて、後にクOウザーと呼ばれるという設定になるだろう。出る確率90%(だから予想だって)。

「ロネット・サカザキ」(サカザキ家の母。死亡している)

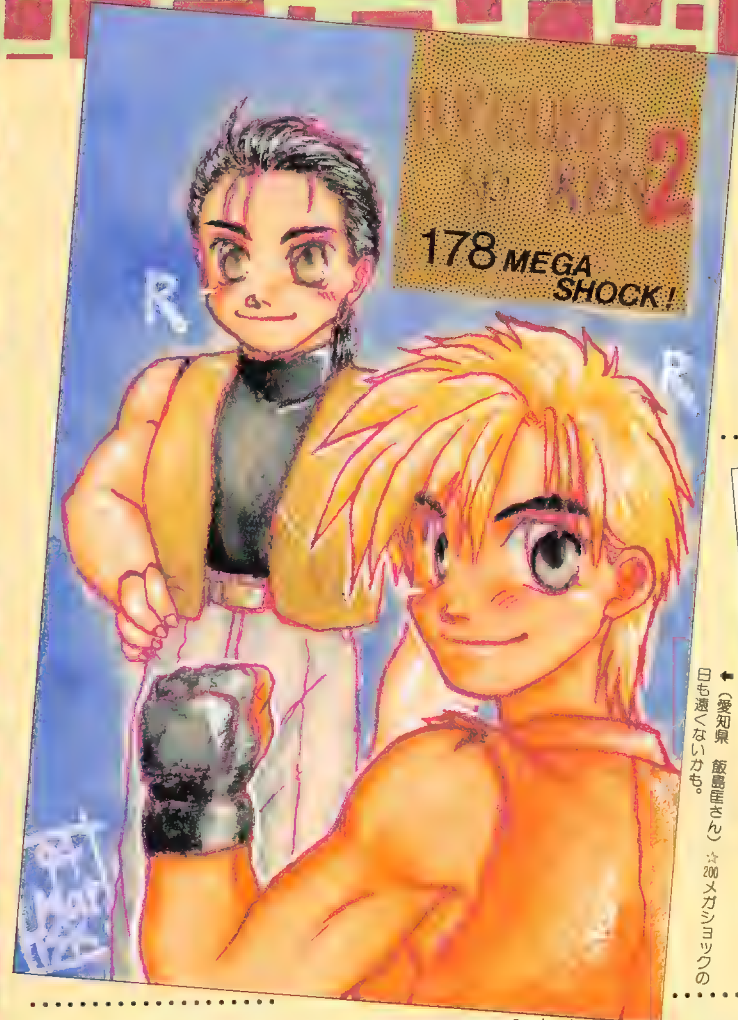
いや、もしかしたら…もしかしたら彼女が出るかもしれないぞぉ〜。

何者かによって殺害されたはずの彼女は秘密結社「D.O.S.」に拾われて、メカロネットになってリョウたちの前に立ち塞がるという誰にも考えられない事態になる。

メカロネットはロケットパンチを無尽蔵に繰り出し、挑発は首が伸びる、というすさまじい攻撃をしかけてくるだろう。

もちろん気力は∞!出る確率99・9%!(本気にするなよ)

(福岡県　長岡政嘉君)



⬅(愛知県　飯島匡さん)☆200メガショックの日も遠くないかも。



⬅(福岡県　ながさきよしみ君)☆極まる拳に宿る炎雷、伏魔の闘神。

何だかんだいってもユリはゲーム中、かなりの強さだ。そこで、ユリ・サカザキがなぜこんなに強いのかを自分なりに考えてみた。

1. 格闘の天才であった。おそらく、ゲーム中ではこうなのだろう。たった1年であそこまで強くなれるのだから。

2. インチキしている。ユリの足(大足払いを研究してみた所、実はユリはシークレットシューズ(シークレットフットでも可)をつけて闘っていたのだ!

3. おみそ扱い。実はユリはあまり強くないのだ。全員におみそ扱いされているだけで、リョウたちはわざとやられていたのだ。

だってピンタの嵐と拳の嵐、同じようなダメージなわけないもの。たぶんそうだよ。うん、そうさーそうでしょ、ね、ユリちゃん。

ユリ「このぉ!」(パンパンパンパンパーン)

(神奈川県　キース・ハワード君)

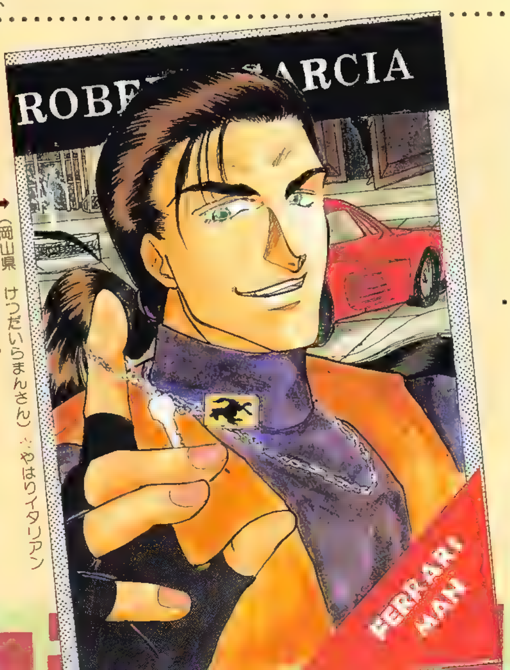
☆キックボOサーマモル並みに成長が早い彼女であった。

☆「龍虎の拳2」次はこうなる!?

- ●「3」にはならず、スーパー、スペシャル、ダッシュなどがつく。
- ●女性キャラが増える(例のおやくそくもあり)。
- ●ギースが使える。
- ●背景に隠れキャラが出る。
- ●タクマがメカタクマになる。
- ●脱衣ゲームになる(笑)。
- ●実は最強キャラは藤堂だ。
- ●ゲストキャラはもちろんクラウザーだ。
- ●ヒヨコが出る。
- ●アテナも出る。
- ●ゲームよりスタッフロールのほうが凝っている。

(愛知県　一宮のBAD君)

☆もはや龍虎でないぞ…。



⬅(岡山県　けつだいらまんさん)☆やはりイタリアンなら跳ね馬にのるしか。

実際に「龍虎乱舞やってみよう!」のコーナー!

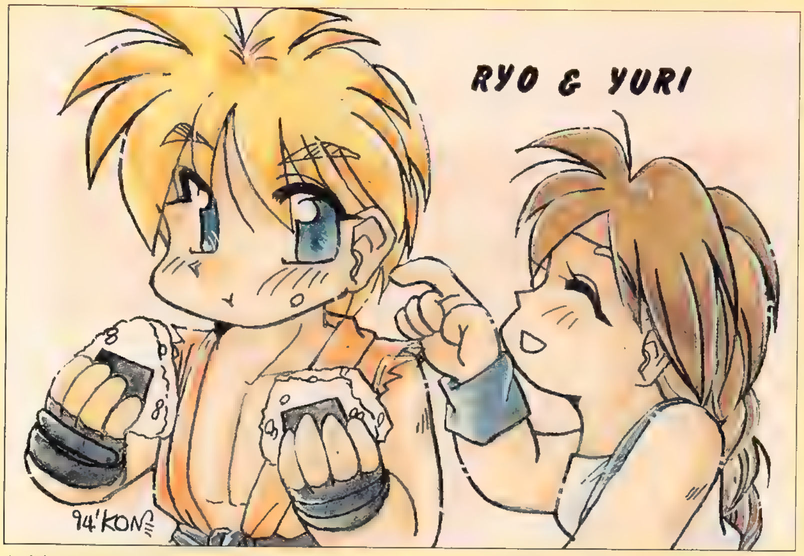
1. まず友達から自分の体力を1/3以下に削ってもらう。
2. 気力を確認する(心の準備)。
3. 構え。
4. とびこむ。
5. 右手立ちジャブ×2。
6. 右回し蹴り。
7. 左ストレート。
8. 右ボディブロー。
9. 左ローキック。
10. 左肘打ち。
11. 右回し蹴り。
12. ビルドアッパー。

(注、1は痛いけどガマンします。3~12まで約4秒だ!失敗してもくじけずにやろう!12をほかの必殺技にしてオリジナルの乱舞もできるぞ!)

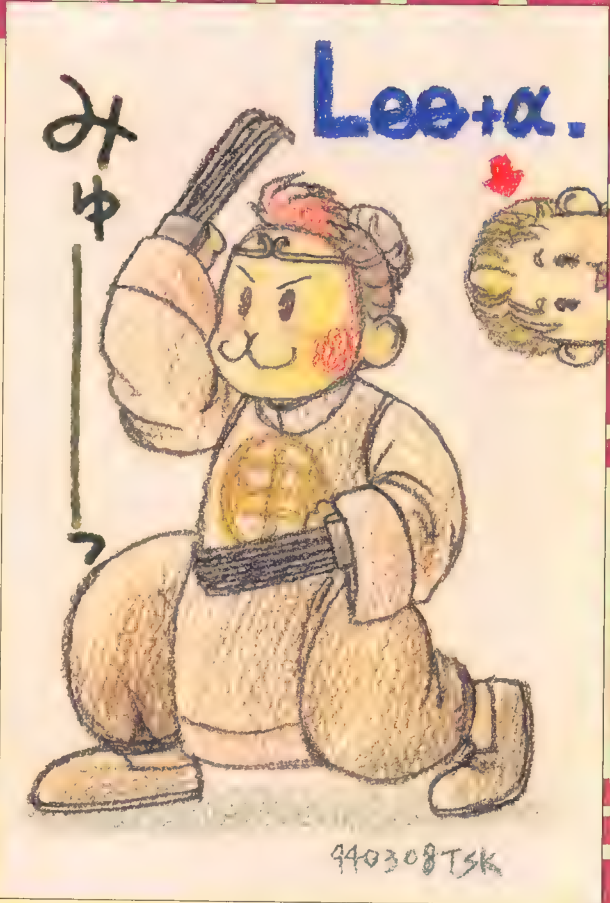
さあ、れっつとらーい!! 本当にできた方、道場を開いてください。入門します(笑)。

(新潟県　岩村武君)

☆よいこのみんなは危ないからマネしないでね。



⬆（愛知県　北野紺さん）☆こうして見れば仲ムツまじい兄妹なのにね。



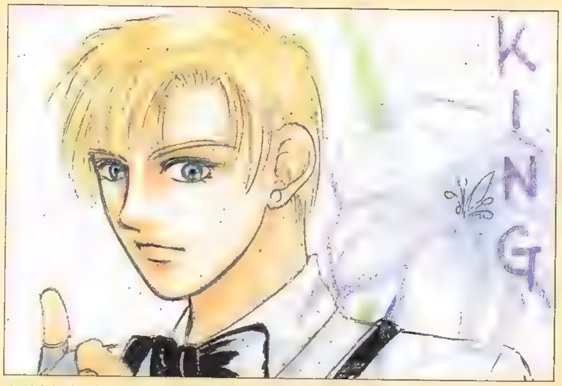
⬆（愛知県　いいじまたすくさん）☆リーのお面、実はひとつ欲しいのぢゃ。



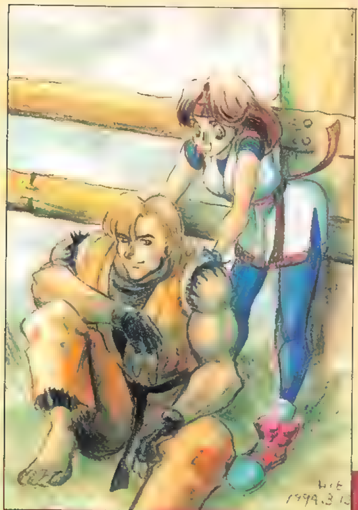
⬆（千葉県　原本梨奈さん）☆自分で見せて最低も何もないと思うのだが。



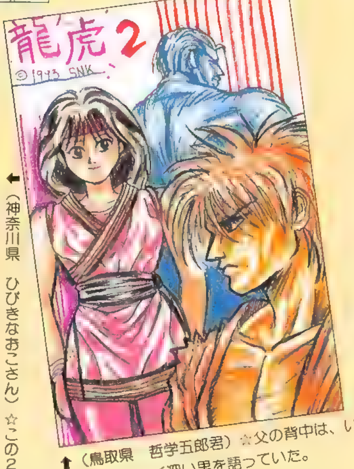
⬆（神奈川県　くりはまみらいさん）☆史上初の極限カップルですし。



⬆（京都府　妖さん）☆華麗に雄々しく、それがポリシー。



⬅（神奈川県　ひびきなおこさん）☆この2人のツーショットは多かったです。



⬆（鳥取県　哲学五郎君）☆父の背中は、いつまでも大きく深い男を語っていた。



➡（神奈川県　剣拳作君）☆瞳の先に、倒すべき敵、あり。



⬅（愛媛県　竜雅うずめさん）☆何でパンサーやめてもあのカッコしてるんだろ？



⬆（神奈川県　山口順君）☆黒い魂に、この街の運命は渡せない！

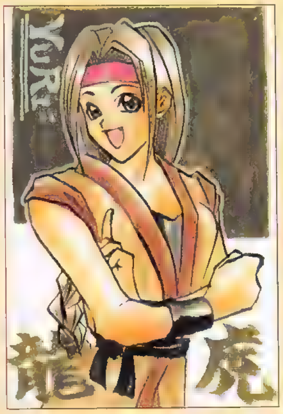


⬆（長野県　キング党（笑）たけひこさん）☆実は私もユリよりキングのほうが…ああっ！



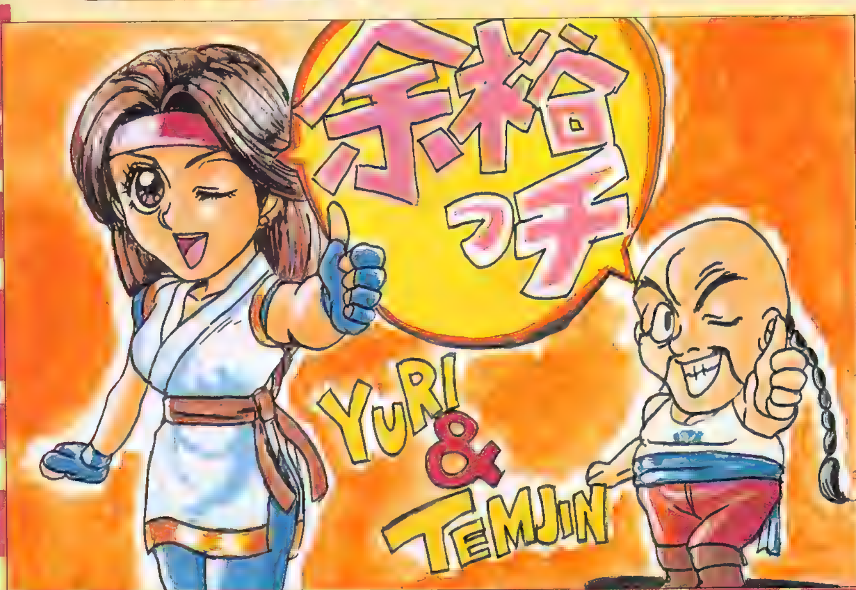
⬆（京都府　イトウタダシさん）☆今日はクイーンの顔。

⬇（愛媛県　竜雅うずめさん）☆本当の輝き、手に入れたいよ早く。





⬆（神奈川県　ひびきなおこさん）☆天翔ける最強の龍、堂々推参!!



⬅（神奈川県　ケンP君）☆目まいが…。

➡（滋賀県　しのはらかよさん）☆自信のある男はヒトアジ違ふ。





超人気の「龍虎の拳」シリーズがTV放送された！

バトルスピリッツ 龍虎の拳

'93年12月に１時間という長さでアニメという形で「龍虎の拳」がお茶の間に登場！

ずるずる

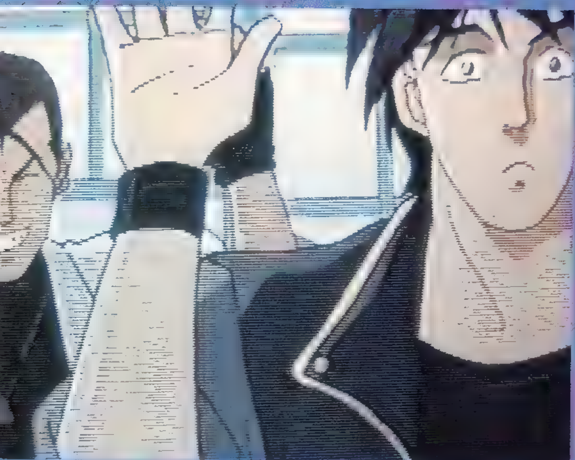
オリジナルの内容！

'93年12月23日の朝10時30分から11時24分、フジテレビ系列にて、SNKの超人気対戦格闘ゲームの「龍虎の拳」が、アニメという形で全国のお茶の間に流れた。

SNKのゲームのアニメはもうすでに「餓狼伝説」シリーズで対送済みだが、その内容はゲームのストーリーに合わせたものであった。

今回紹介する「龍虎の拳」のアニメは、ユリがMr.ビッグにさらわれるまではゲームのものと同じではあるが、その理由が異なる。そう、アニメ版「龍虎の拳」はオリジナルのものなのである。

オリジナルな面はストーリーのみ。登場人物に新キャラクターの使用はないので、アニメ版での人物関係はゲームと変わらない。ゲームを知っている人が見ても何の異和感もないということだ。



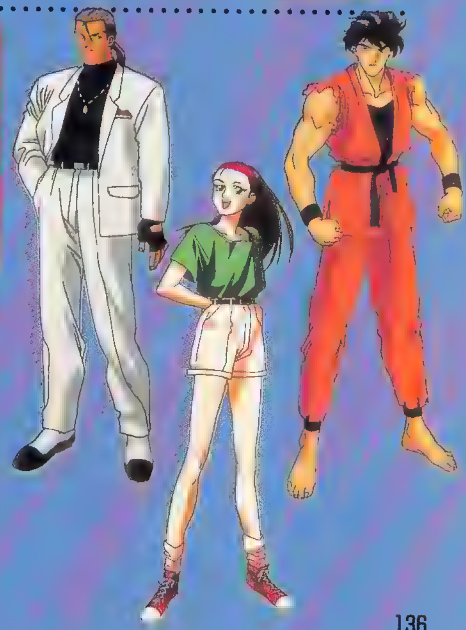
さすがの2人も銃が相手ではお手上げ。ったく、汚い奴。

登場人物について

このアニメ版「龍虎の拳」に登場してくるキャラクターは、もうすでにゲームで登場している者たち。それではその人物たちを紹介しよう。

●リョウ・サカザキ

言わずと知れた主人公。彼いなくしてストーリーはできないよね。



●ロバート・ガルシア

この人も忘れてならない人物。よくリョウとバランスがとれていると今でも思う。

●ユリ・サカザキ

とにかく不幸を背負わせたら世界一の少女。しかしまあよくさらわれること。

●Mr.ビッグ

悪の組織のボス。彼のまわりには強力な部下がいっぱいいる。

●キング

美しさの強さをもった女性。Mr.ビッグの強力な部下の1人。

●ジョン・クローリー

もうすっかり汚い役が定着してしまったみたいだね。

●ジャック・ターナー

彼も強力な部下のひとり。下のものをまとめ活動する。

●藤堂竜白

正義のために闘う？超行動派の刑事。

これらの人物が54分にわたり大活躍してくれるぞー　それではそのアニメを写真で紹介していこうー

巻き込まれた！

リョウが迷子ねこを探すバイトをしているところからアニメが始まる。
ねこを追っていたら他人の部屋の中へ。そこへ逃げてくるヤツ、追ってくるヤツの乱闘に巻き込まれた。
実はこの乱闘の原因は、ダイヤの隠し主とそれを奪おうとするもの。この争いに2人リョウとロバートが巻き込まれたのだ。
この結果、ふたりは警察に捕まり犯人扱いされる。がすぐ釈放される。しかしこれで事件は終わらなかった。





コラァー!!汚い手でユリちゃんにさわるんじゃな〜〜い!!

ユリがさらわれる！

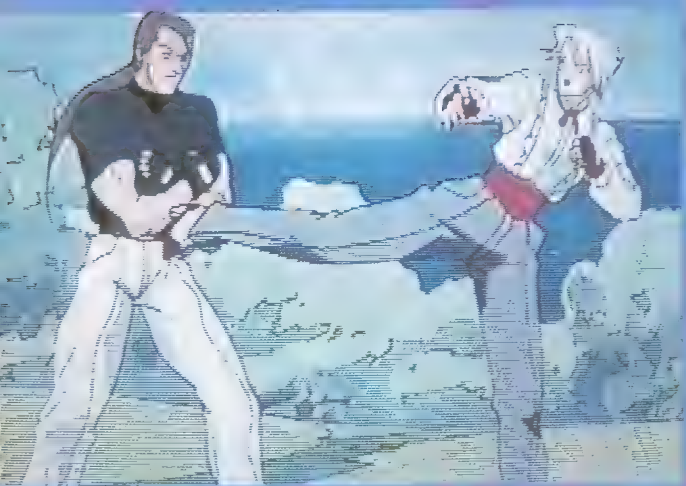
事件は違うところで進行した。
ダイヤを探すMr.ビッグが率いる悪党は、ダイヤをリョウとロバートが隠し持っていると思い、リョウの妹、ユリを学校帰りにさらうのであった。
これと同時に、リョウとロバートの身に危険がせまるようになった。
ユリがさらわれたことを知った2人は救うためMr.ビッグのところへ…。
ロバートひとり?がMr.ビッグのもとへ。リョウは…。ビルの外からユリを救いに！



藤堂のおやじ。何でこいつが人気あるんだろう?謎だ…。

逃げられた！

ロバートがダイヤを持っていないことがバレ、Mr.ビッグは逃走。もう少しのところでユリを救出できそうだったが、逃げられてしまった。
救出失敗に終わった2人は、リョウの電気のとめられた部屋へ。そこでロバートがダイヤの行方を思いあて探しに！
ダイヤを見つけた2人は、ユリを救出するべくMr.ビッグの別荘へ向かった。そこへはパトカーの大群も！しかしジョンによる妨害でパトカーたちは大破！はたしてユリは救えるのか！



ロバートVSキング。熱き闘いが繰り広げられる！

大乱闘始まる！

今度はダイヤを持ってMr.ビッグのもとへ。ダイヤを渡せばユリが帰ってくると思いきや、なんとまだまだ利用価値がある！とMr.ビッグはさらに逃走しようとしたのだ！
助けようとするが背中にはピストルが！リョウがふいをついて跳び込み台からジャンプ！逃げるヘリコプターにとび移り、ユリをついに救出！
ヘリコプターはプールへ墜落！しかしMr.ビッグ、キングは死んではいなかった！
リョウはMr.ビッグと、ロバートはキングと、1対1の闘いが始まった！

そしてもとの生活へ…

闘いは2人の勝利で終わった。そこへポンコツになったパトカー群が到着！Mr.ビッグ以下、ジョン、キング、ジャックたち部下はみごと警察に捕まり事件も一件楽着！
「ダイヤは?」
「プールの中さ！」
「探せーっ！」
という藤堂刑事の一声でおまわりさんがプールにー
事件も解決、ユリも帰ってきた。リョウはいつも通り道場で教え、ユリは学校、そしてロバートは車で女の子をくどきに?いつもの生活へ…。



やっとこさユリを救出。まっ、2人の実力からして当然だね。

な、なんとビデオになるのだ

「龍虎の拳」のTV放映を見逃してしまった諸君、喜んでもらおう！なんとビデオで発売されるのだ！
発売は4月21日。価格は6800円にて。当然スペシャルな付録もついているぞ！ビデオでしか見れないキャラクターたちもなかなかだぞ、さっそく予約しようぜ！



今は一時の休息を。いずれ始まる新しき闘いのために。

開発者インタビュー INTERVIEW

コラムゥ大野

龍虎の拳2の開発陣に直撃インタビュー。龍虎の拳2制作時の秘話などが聞けたぞ。





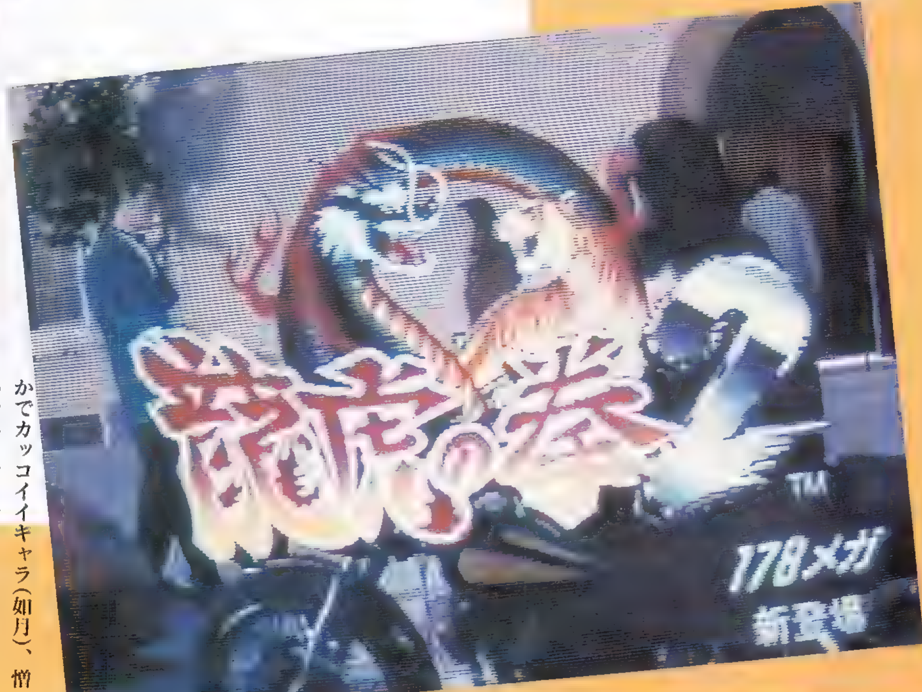
——さっそくですが、龍虎の拳2はどのくらいの制作期間がかかりましたか？

龍虎2開発陣　そうですね、1年余りくらいです。

——今回の龍虎の拳2は如月やテムジンといった新キャラクターが加わりましたが、新キャラクターはどのようにして考案されましたか？

龍虎2開発陣　新キャラクターについては、前作と違いストーリー的な絡め方ができないので、華やかでカッコイイキャラ(如月)、憎めないキャラ(テムジン)がそれぞれの目的を持ってキング・オブ・ザ・ファイターズに挑戦するといった形で考案されています。





——制作上の苦労点は毎回あると思いますが、今回はどんなところで苦労なされましたか？

龍虎2開発陣　各キャラクターのバランス調整に一番苦心しました。

——前作、龍虎の拳はストーリー重視のため、対CPU戦にウェイトを置いて作られていたと思いますが、今回の龍虎の拳2は、そのへんのバランスはどのように作られているのでしょうか？

龍虎2開発陣　お話の通り龍虎の拳はストーリーの進行を追ってゲームを進めていくため、必然的にCPU戦重視となっています。今回の龍虎の拳2はキング・オブ・ザ・ファイターズの大会であるという形であるので、大会らしく対戦重視なゲームにしたつもりです。

——音声合成のセリフはかなり凝ったものが多いと評判なのですが、どなたが考えられているのですか？すべて企画の方が考えられているのですか？

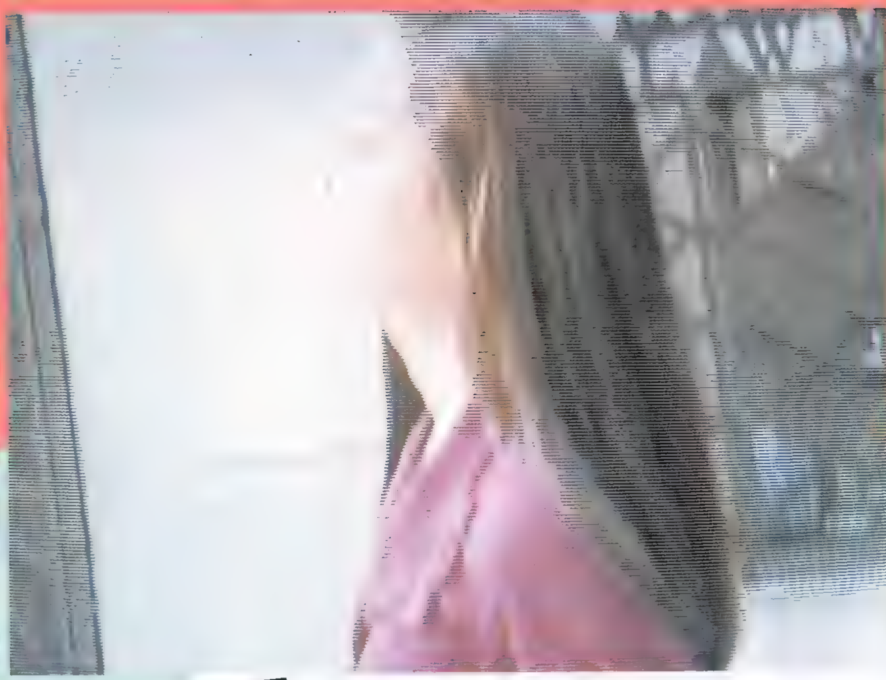
龍虎2開発陣　企画および、各キャラクターの担当者が話し合って











考えています。

――技の名称も凝ったものが多いですが、あれはどこから考えられたものですか？

龍虎2開発陣　今回は、前作のものを基本に考えました。強そうで、イメージの合った名前を付けてあります。

――隠れキャラクターのギースですが、彼は組織の幹部という設定になっていますが、どんな組織のどんな地位にいるのですか？

龍虎2開発陣　今はハッキリとは言えませんが、ゲーム以外のものを含む今後の展開で明らかになっていくと思います。

――ところで、ロバートステージの背景にドアがあり、誰かがこちらを見ているのですが、あの人はいったい誰ですか？



龍虎2開発陣　ドアから心配そうにのぞいているのはガルシア家の執事です。また、屋敷の2階のシルエットはロバートの父親であり、ロバートがこっそりと家の様子をのぞきに立ち寄ったときに、挑戦者が現れたという設定です。

――その他に開発者のお遊び的な部分はありますか？

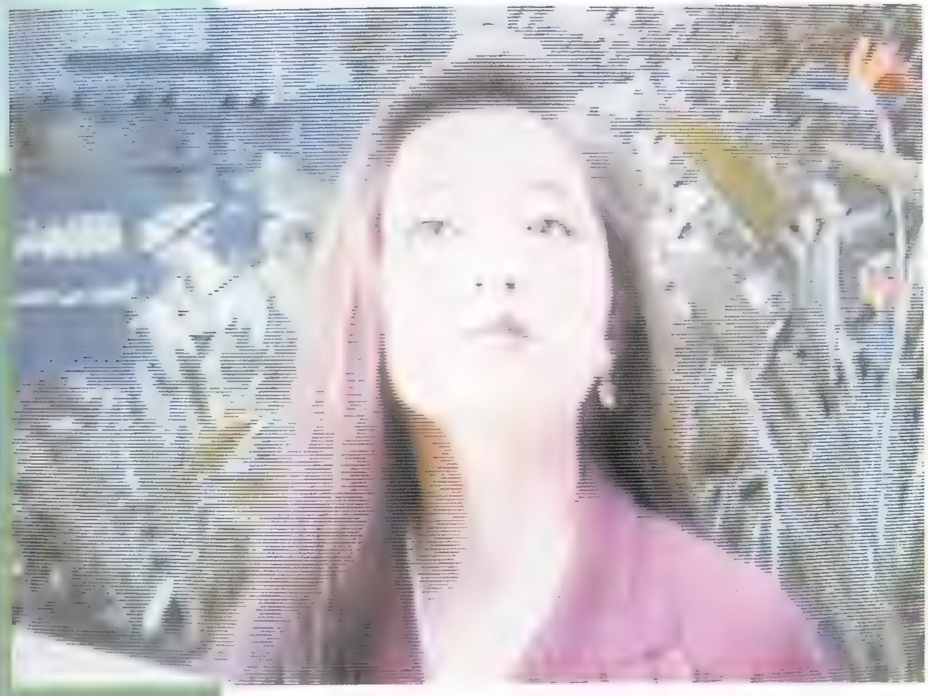
龍虎2開発陣　それぞれのステージにキング・オブ・ザ・ファイターズ主催者の部下が様子を探りにきています。捜してみてください。

――では、最後に龍虎の拳3は企画にありますか？あるとすれば、どんなゲームになりますか？

龍虎2開発陣　今はまだ龍虎の拳2が終わったばかりなので、どうなるかは分かりません。またプレイヤーの皆さんの反響次第になると思います。

――どうもありがとうございました。





読者大プレゼント!!

増刊恒例の読者大プレゼント!! 今回はSNK様のご厚意により龍虎の拳特大ポスターとステッカーをプレゼント。もちろん、ゲーメストからも特選龍虎グッズをプレゼントしちゃうぞ。64ページのとじ込みハガキに希望のプレゼント記号を記入のうえ、平成6年5月30日までに送ってくれ。

SNK Present



a. 龍虎の拳2ポスター……………10名



b. 龍虎の拳2ステッカー……………5名

GAMEST Present

龍虎の拳2テレホンカード



c. 龍虎ソルジャー…2名



d. 格闘乙女物語…2名



e. 挑発ハンター…2名



f. 気力マニア…2名



g. 龍虎の拳2文具セット…20名

h. 龍虎の拳2ステッカー…20名



i. 龍虎の拳2Tシャツ…5名



j. 龍虎の拳2ビデオ…3名

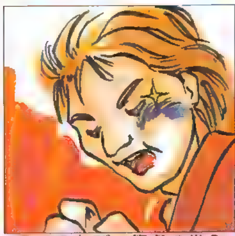


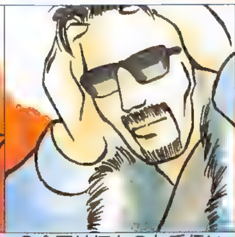
k. 龍虎の拳2ネオジオカセット…20名

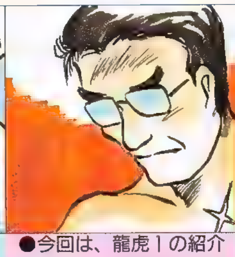


表紙イラスト：SNKオフィシャル

龍虎の拳2　編集後記

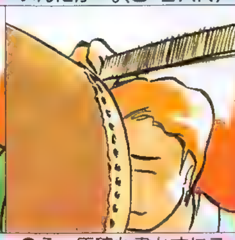

●このたび、龍虎の拳2と共に龍虎の拳も同時に増刊にまとめることができてとてもうれしく思ってます。（ぜんじ）

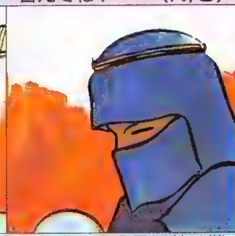

●今回はほんのお手伝い程度。最近増刊ではあまり仕事をしてないですね。別に意図するところはないんだが…。(C・LAN)


●今回は、龍虎1の紹介を担当。この龍虎2増刊は色んな意味で期待してます。だから!!ちゃんと答えてね♡（N,O）


●出来上がりました！龍虎の拳2の増刊。格闘ゲームの本で私がなぜここいる。そう私も原稿を書いたの。本当よ。（ずる^{2}）

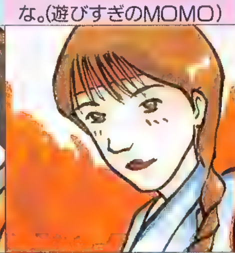

●最近みた天体関係の本の中に、始めて見た星の名前が。それにしても、星空はいつまで見てもあきないなァ。（かる）

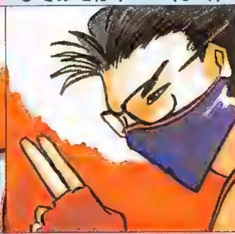

●えー原稿も書かずにスキーに行ってしまった、ももやんです。この本出なかったら、私のせいかな。(遊びすぎのMOMO)

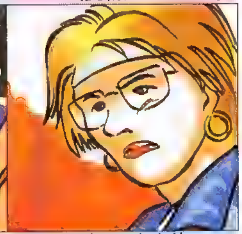

●龍虎2のCPU戦は難しいけど、パターンにはめやすいので1度はあきらめた人も再チャレンジしてみては？（ぴぐ）


●今回の増刊は、ストーリー紹介等々、龍虎の世界観を構築していくのが妙に楽しかったなぁプー。(愛戦士ニコルル)

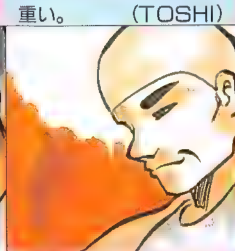

●ネオジオでCD-ROM採用？またもやどでかいコトをやってくれそうだ。ことしもSNKに期待大。（Scho小杉）

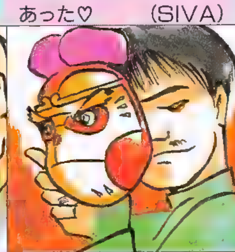

●最近徹夜で仕事することが多く、大変寝不足です。この編集後記を書いてる間も…あぁまぶたが重い。（TOSHI）


●軍人キャラを好む私としては、今回のジョンは見逃せませんでした。発売前から嘆願したかいがあった♡（SIVA）


●ぜひジャックを使ってギースのを出して下さいね。あのパターンは、一度やってみる価値はあると思うよ。（がっちん）

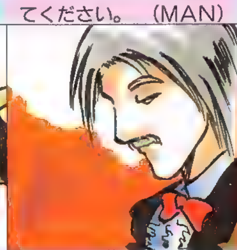

●最近よく友達からネッシーと呼ばれています。なぜかというと私が家に帰ると24時間くらい寝るからです。(松っちゃん)

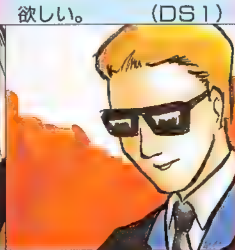

●友人Hさんが、北海道に帰ってしまう。こんな私に親切にしてくれてありがとう。体に気をつけてください。（MAN）

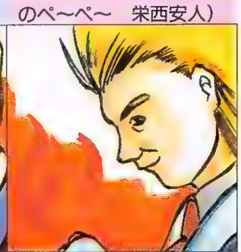

●Mr.ビッグは対戦で上手に使えば、かなり楽しめるキャラだ。ハゲだからと毛嫌いせずに使って欲しい。（DS1）


●僕にとって始めての本格的な本作り。無我夢中でやったけど、出来の方はどうかな？（1番のペ〜ペ〜　栄西安人）


●イェーイ。やっと「龍虎2増刊」ができあがったんだね。イェーイ。うれしいね。ね。イェーイイェーイ。（㊔キム）


●今回の増刊のポスターはなんと!!特色刷という超豪華なものなのだ。今後の付録にも期待してくれい。（ラビオリー野）


●今回の仕事で一番♡だったのは藤堂のボツ稿が扱えたこと。やはり藤堂なしでは龍虎は語れない。（おさるな　ゆきっぴ）


●えっ…もう一回遊んでくれるの？ラッキー！すっごくうれしー!!エンドルフィン出まくり。（サラリーマン高橋）

ゲーメスト増刊
龍虎の拳2

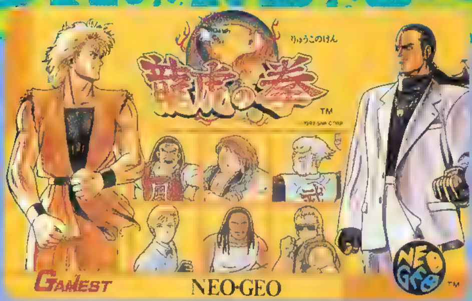
■平成6年5月15日発売　第9巻第10号通巻114号
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋己代子
■編集長　石井ぜんじ
■増刊担当デスク　大野純司
■増刊スタッフ　遊佐孝之／高橋修一
■編集協力　猿渡雅史／二田祐樹／田中夏土／ACE株式会社　エス・エヌ・ケイ
■広告デザインスタッフ　林　野吉／霜田和人
■ライティングスタッフ　C・LAN／KAL／ずるずるFRS-N,O／ももやん／ぴぐ／F-GLD／田渕健康Scho小杉／SIVA／がっちん／Toshi／松ちゃんDS1／MAN
■イラスト　藤原ひさし／塩原利康
■デザイン　株式会社ベルデ／エジマ企画
■発行所　株式会社　新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-14　藤吉ビル
営業部　☎03(3293)9326
編集部　☎03(3293)9324
■印　刷　大日本印刷株式会社

読者サービス部

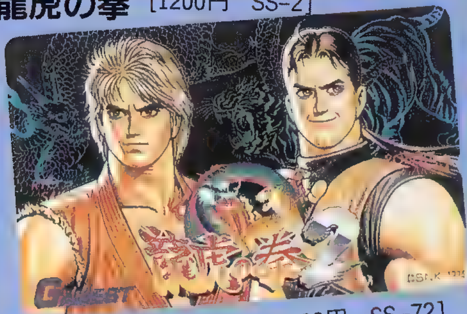
龍虎グッズの初お目見え！充実しつつあるアイテムを手に入れれば、新学期から学園のヒーローだ!!

テレカ

送料：A



龍虎の拳 [1200円 SS-2]


龍虎ソルジャー [1200円 SS-72]


挑発ハンター [1200円 SS-74]



気力マニア [1200円 SS-75]



格闘乙女物語 [1200円 SS-73]

龍虎2シール

送料：D [500円 SS-81]


※ダブルシールになっているぞ！

龍虎2下敷き

送料：D [280円 SS-78]



龍虎2イレーサー

送料：B


[120円 SS-79]

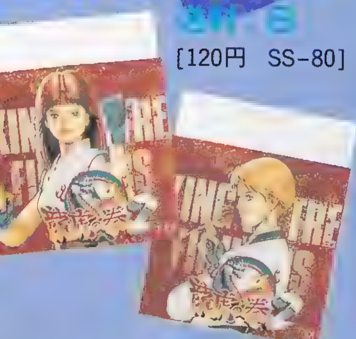
龍虎2スパイラルノート

送料：C [380円 SS-77]



乙女字消し

送料：B [120円 SS-80]



龍虎2Tシャツ



送料：E [2500円 SS-82]

※サイズはフリーサイズです。



㋘屋ロゴキーホルダー

送料：B

[350円　G-12]



雑者テレカケース

送料：C　[1000円　G-10]





ゲーメストキャリーケース

送料：E

[850円　G-13]

ゲーメストバインダー

送料：F

[800円　B-1]

NEWバインダー

送料：F

4月28日発売!!

龍虎の拳2ビデオ



観音テレカケース

送料：C

[1000円　G-11]



[1200円　B-2]



龍虎の拳2

[6800円　GV-8]



龍虎の拳2ビデオ

送料サービス

龍虎の拳2ビデオ　収録時間　90分
税込み価格　6800円 付録　攻略小冊子

読者サービス部の掟

通信販売お申し込み方法

○サービス部の通信販売は、本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。

＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。

○ご入金されてから商品のお届けまで20日から1カ月ほどかかります。

○返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外交換を受け付けません。

○価格はすべて税込みです。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。

①コインホルダー：10点
②ゲレンジャーテレカ：20点
③吉崎観音テレカ：20点
④システム手帳：30点
⑤ゲーメストTシャツ：40点

郵便振替口座番号：東京5-98420　㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ先：03(3293)9326　(月–金：AM10:00–PM5:00)

送料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。

例：気力マニアテレカ1枚…………100円
　乙女字消し2個…………100円
　龍虎2Tシャツ1着…………500円
　龍虎2スパイラルノート1冊…… 200円

以上の商品を、一括注文された場合の送料は、500円となります。

送料表

A	何個でも……100円	D	3個まで……200円
B	2個まで……100円		4個以上……400円
	3個以上……200円	E	何個でも……500円
C	1個でも……200円	F	何個でも……800円
	2個以上……400円	G	単品発送品…800円



ネオジオ
ゴールの向こうに"世界"が見える…
めざせ！栄光のW杯!!
The Future Is Now
SNK
100
THE 100MEGA SHOCK!
とくてんおう2
©SNK 1994
リアル ファイト フットボール
得点王2
TM
ついに登場！驚異の100メガショック・サッカー!!
"W杯サッカー"の熱狂と興奮がゲームになった！超リアルなアクション・グラフィック・演出の数々でキミの部屋は、もう本物のスタジアム。48チームから選んで世界一をめざせ！驚異のスーパーリアルサッカー、待望の新登場!!
使用国を選択してください
ITALY
BRAZIL
FORMATION 3-5-2
FORMATION 4-4-2
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」


新製品
俺たち、噂の名コンビ。人呼んで"トップハンター"!!
TOP HUNTER
RODDY & CATHY
トップハンター
ⒸSNK 1994
TM
海賊退治に、腕が鳴る!痛快冒険アクション新登場!!
名うての宇宙賞金稼ぎ"ロディー&キャシー"が、宇宙海賊を相手に大暴れ!次々と現れる海賊軍団を蹴散らし、4つの惑星ステージをクリアせよ。スリルと冒険の横スクロール型バトルアクション、100メガショックに新登場!!



龍虎の拳2
No.115
平成6年5月15日発行
第9巻第8号通巻115号
発行人●加藤 博/編集人●高橋己代子
定価1280円
雑誌 22446-5/15 Printed in Japan
T1022446051285